2 CD

100 страници!!!

THE GODFATHER | CONDEMNED | FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH | EMPIRE EART

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,99 лв. | брой 06 | март 20

СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПЮТРИ И МУЛТИМЕД

BLOODRAYNE 2

Star Wars: Republic Commando

Project: Snowblind

Echoes Metroid Prime 2

"Еволюция на визията" как и защо графиката се превърна в най-динамично развиваща се сегмент от компютърните игри

ЖИВОТЪТ Е БОЛКА ОТ КОЯТО МОГА ДА ТЕ ЛИША

SEAL OF EVIL | BROTHERS IN ARMS | SIMS UNIVERSITY | UNREAL CHAMPIONSHI

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 23.15 ПО ВВТ

ЕДНО НЕЗАБРАВИМО ПРЕЖИВЯВАНЕ

94 HRT
76 HOV
0.0034 PPC

МИСТ

HI-TECH
PC GAMES
PS2
GAMECUBE
XBOX
ANIMEM
ANGA
FANTAZY
MOVIES
E-SPORT
WEB
SURFING
INTERACTIVE GAMES

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 6 17 18 19 20

НОЩНА ИНТЕРАКТИВНА ИГРА ТОЗИ МЕСЕЦ
ШЕРЛОК ХОЛМС: ТАЙНАТА НА СРЕБЪРНАТА ОБЕЦА
ТЪРСЕТЕ ПО МАГАЗИНИТЕ

WWW.MYST.BG
ЗА РЕКЛАМА: 0899 64 1057
ЗА КОНТАКТИ: MYST@MYST.BG

mad bat®
energy drink

DYNACORD
Pro Audio & Lighting Solutions

PlayStation®2

BBT

M@IL.BG

STIRLING
INDUSTRIES Ltd

БФЕС

adidas®

ПУЛСАР

SONY

За грешките

„Животът рядко ни предоставя набор от възможности, в който поне една да е абсолютно безгрешна.“

„Ех, брат, стана голяма грешка“ оплакваше ми се веднъж един приятел.

Нахлузил една тъжна-тъжна физиономия, а в очите му – аха да бликнат и сълзи. Има нещо много скръбно в това да видиш един победен, предал се пред неизбежното мъж. Рухнал вътре в себе си. Като хванато в капан животно, което вече дори няма сили да гледа уплашено и да се съпротивлява. Грешките имат тая способност – да се стоварват понякога с неимовeрната категоричност на последствията си върху нас и да прерязват трепкащата нишка на надеждата, че и тоя път ще минем някак метър с безпристрастна жестокост, допълнително убиваща духа ни с факта, че сме си я причинили сами. И като се замисли човек, точно непостоянството на съдбата да ни наказва при всяко сгазване на лука, толкова често ни дава смелост да се заигpаваме с късмета си. Мръсната ѝ уличница. Гадният му кучи син – с шибания му навик да ни изневерява.

„Добре бе, приятелю“ – щеше ми се да му кажа. – *„Нали за това са ги измислили презервативите! Да не стават те тия грешки точно“.*

Вместо това, въздъхнах тежко и си замълчах. Доколкото познавах момата, пичът наистина беше обречен. Как само ми идеше да му закрещя, да го попитам къде му е бил шибаният ум, по дяволите – какво ли да го питам, знам къде му е бил – почти неудържимо ми теглеше желанието да издевателствам над глупостта му, да го накарам да се почувства още по-нещастен, да му припомня всичко, което му предстои да загуби, заедно със свободата, с която все още не му беше дошло времето да се раздели, да го потопя до дъно в тинята на съжалението, да жигосам в мозъка му поуката. Но просто замълчах. Безсмислено е да упрекваш някого, след като сам е бил в душата си, докато не му е останал единствено безмълвният шепот. Не би могъл да му кажеш нищо, което с окървавени нокти сам да не е издълбал в оглушалата от рева си плът на самосъжалението. В такива мигове на човек не му трябва това. Трябва му друго. Някой да му каже, че всичко ще се оправи, защото отчаяно му се иска да го повярва, но на себе си вече няма вяра. Нуждае се от подкрепа и посока, защото е слепец. Ослепял от изгарящия пламък на същото това отчаяние, което сега е изпълнило целия му свят. В собствения му микрокосмос, свил се и обгърнал го като балон, той е свръхновата, излъчваща яростни талази, отровени от страх и упрек, които се връщат – отразени в огледалната повърхност на малката му сфера – за да блъскат с чуковете на хилядите си „Защо?“ по пихтиестата каша на изтерзаното му съзнание. Като змия, захапала опашката си, която поглъщайки се расте – всичко започва и свършва с него. В него! В такъв момент трябва да извикаш в ръката си нож. Правилното острие. С което да разсечеш гангренясалия мехур...

Разбира се, говоря за големите, съдбоносни грешки. Но има и други – ежедневни. И грешки, които припознаваме като такива години по-късно. Животът рядко ни предоставя набор от възможности, в който поне една да е абсолютно безгрешна. Създадени сме да грешим. Измислени сме да сме грешни. И да бъдем наказвани за грешките си. Така трябва да бъде – защото животът е кратък. А грешките, чиито последствия сме принудени да изтърпим, са най-добрият възпитател и най-добрият водач по пътя към зрелостта и мъдростта. Поне в общия случай.

Безнаказаността размива чувството за вина и разяжда плътта на съвестта. В крайна сметка убива хуманността ни...

В този брой се надявам грешките ни да са малко – тези, граматичните. Надявам се и да сме грешили малко – в отношението си към игрите и оценката си за тях. Надявам се също да не грешим като мислим, че този брой задължително ще ви хареса, защото в него наистина има много добри неща и в много отношения напомня за ония времена, когато грешахме повече, но пък и вие ни обичахте повече. За втори път, в рамките на половин дузина броеве, се опитваме да поправим една грешка – липсата на пространство, където да се чуе и вашият глас, рубриката „Поща“. Този път, вярвам, ще я коригираме окончателно. Вие пък ще кажете дали съм грешал в отговорите си. В противопоставянето един греши. Или пък и двамата грешат. Или и двамата са прави. Или истината, както обикновено, прелива неравноделно от единия полюс към другия.

Все пак мисля, че единият греши, хе-хе.

Грешите като не ни пишете, но това го казвам за кой ли път вече и може би аз греша, като си мисля, че мога да го променя.

Нека грешим, толкова е хубаво.

И да си понесем последствията, толкова е правилно...

превю

013 Rise and Fall: Civilisaztions at war
014 The Suffering: Ties That Bind
016 The Godfather
018 Hellforces
019 Cross Rasing Championship
020 Sacred: Underworld
021 Brothers in Arms
022 Ganuntlet: Seven Sorows
024 Bard's Tales
025 Condemned
026 Empire Earth II
028 Battlestations: Midway

ревю

030 Bloodrayne 2
035 Robots
036 UEFA Championship League 2004-2005
038 Project Snowblind
040 Seal of Evil
042 Freedom Force vs. the Third Reich
045 Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee
046 American McGee's Scrapland
048 SIMS University
050 Star Wars: Republic Commando
054 The Settlers: Heritage of Kings
056 Mods
058 Java Games
060 Flashpoint Germany

030

050

063

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

GAMERS' WORKSHOP
редакция
адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
редакция 02 980-68-29, 02 980-72-45
e-mail workshop@games.bg
http://www.games.bg
рекламен офис
тел 02 980-96-22
e-mail marketing@games.bg
разпространение
ЖАК Прес
печат
DELTA+

съдържание

конзоли

063 Unreal Championship 2
064 Tenchu
065 NBA Street V3
066 Metroid Prime 2
070 Tales of Symphonia

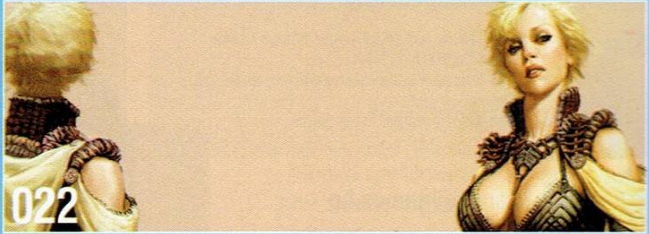
lifestyle

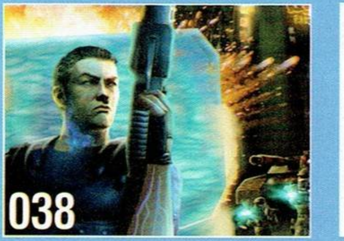
073 Кино
078 Противопоставяне
За и против безсмъртието
080 Музика

stuff

083 HardwareBg.com
087 Сблъсъкът на титаните - CMOS vs. CCD
090 Ако
092 Фийчър
098 Пътепис

016


022

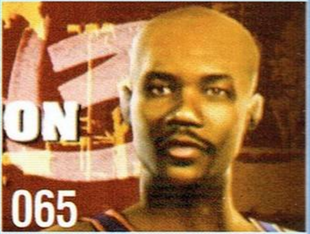

038

042

046

063

064


065

073

078

090

на дисковете

GAMERS' WORKSHOP
WORKSHOP CD 2/2
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory
Solid Sna
програми и други
GAMERS' WORKSHOP
WORKSHOP CD 1/2
50+
Реклами, Трейлъри на филми, Превюта, Ревюта, Конзоли
METROID PRIME 2 ECHOES

демо версии

Splinter Cell Chaos Theory

програми

BSPlayer 1.21 Build 816
GetRight 5.2D
Serious Samurize 1.61
Trillian 3.1 Final Build 121
UltraISO 7.5.2.986

екстри

Тапети, Скрийнсейвъри, Поправки, Забавни реклами

екип
хората, на които се плаща, за да играят

Snake@games.bg

този месец играя на Tvurde Mnogo Vodka Tycoon с колегата Макс
този месец търся денонощни магазини за алкохол в 4 часа
този месец мразя сутрините

Milenska@games.bg

този месец играя с колегите
този месец търся и пътя и истината и живота
този месец мразя скъпите таксита

Manna@games.bg

този месец играя на тото по разни тестове
този месец търся ятаган достатъчно голям за гъза на Корала
този месец мразя празниците

MrAK@games.bg

този месец играя шах с колегата Бакалов
този месец търся само с Google
този месец мразя наред

Ikarus@games.bg

този месец играя Eve Online, Republic Commando и всичко останало, за което пиша
този месец Търся Леко чалната девойка с идеални мерки (Xbox, оргормна плазма и 5.1 звук) И не, Гъркa не е жена нещо такова
този месец мразя Да не намирам каквото търся

Krasleto@games.bg

този месец играя на "Слушай жената"
този месец търся книгата "Чехълът и имаме ли място ние под него"
този месец мразя жената ахаехаехае, бъзикам се, мразя новата уефа

Sinth@games.bg

този месец играя Fallout 2 и Painkiller
този месец търся Време. Щото е пари.
този месец мразя Студа. Mostly.

Duffer@games.bg

този месец играя Нищо. Ударих го на почивка най-ненадейно

този месец търся Себе си
този месец мразя Всичко което мърда (also as usual) ..

Koralsky@games.bg

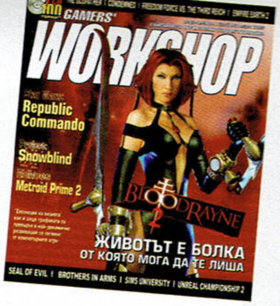
този месец играя с Милена
този месец търся на Милена ключалката
този месец мразя Милена, ениуон?

WILL BLOW YOUR M

Gateto@games.bg

този месец си играя с живота си
този месец търся себе си
този месец мразя себе си

„I'll find you in the next life ... if not in this one"
(Lost)
23-ти юли 2006


GAMERS' WORKSHOP
Republic Commando
Snowblind
Metroid Prime 2
BloodRayne 2
ЖИВОТЪТ Е БОЛКА ОТ КОЯТО МОГА ДА ТЕ ЛИША
SEAL OF EVIL | BROTHERS IN ARMS | SIMS UNIVERSITY | UNREAL CHAMPIONSHIP 2

март 2005
Брой 06 (по ново GW летоброене)

главен редактор
Диян Димитров

заместник-главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор и CD
Ивайло Коралски

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн
Милена Гайтанджиева
Дойчин Дойчев

мениджър
Юрий Митев

реклама
Десислава Мирчева (02/980-72-45)

авторски колектив
Александър Александров - **Alex III**
Александър Бакалов - **Snake**
Веселин Костадинов - **bROkO**
Гаврил Гаврилов - **Sunder**
Драгомир Дончев - **Duffer**
Емил Вагенщайн - **BigBadWolf**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Красимир Кръстев - **Krasleto**
Евгений Тенев - **Dimensin**
Весела Симеонова - **Manna**

издател
Data.Bg

Как оценяваме?

В GW игрите се оценяват по *десетобалната система*. Изхождайки от презумпцията, че съвършената игра не е по силите на смъртните, най-високата оценка, която едно заглавие вписващо се в що-годе твърди жанрови рамки може да получи при нас е 9. С оценка 10 ще оценяваме единствено революционни заглавия - такива, които проправят нови пътища за жанрови развития. Това не означава задължително, че са най-добрите игри.

Тъй като заговорихме за грешките, а в GW сме грешали доволно - в този брой ще илюстрираме оценъчната система с избрани „грешни моменти" от историята ни.

цифрите говорят

1 [същинско бедствие]**Азис** – *„Хей ти булко, булко черновежда, не ме поглеждай – ще сгрешим!"*

2 [ужасна]***„Тя, разбира се, е екшън. Шутър с възможност перспективата да е от първо (FPS) или второ лице (TPS), за да сме по-точни."***

3 [със сериозни проблеми]**неправилна употреба на който/които** – рисковете на професията; *който* още от 3 клас е бягал да цикли по залите, трудно прави разлика между „и" и „й"

4 [разочароваща]**Неправилна употреба на пълен/непълен член** – когато не трябва го пълнят, а когато потрябва - не могат да го вдигнат. Винаги една от страните остава разочарована.

5 [средна работа]**Project Freeman** – дизайнерката се опита да изчетка *Главния*. Той я напсува. После тя напусна. Нищо особено, ежедневие.

6 [добра]**сандък** – *доброто* старо време... преди много, много години... се допускаха качествени грешки.

7 [откроява се]***„Симонче, тея снимки ги ръгни някъде тука наоколо..."*** – явно не се е *откроявало* достатъчно за колежката, та -вж. стр 85 от брой 05.

8 [отлична]**8 грешки на корица!** – не е лесно, но ние УСПЯХМЕ! (бр. 04)

9 [шедьовър]**Дублирани страници.** Отново доброто старо време. Еех, раждахме неповторими шедьоври някога... Само печатницата успяваше да ги повтори.

10 [революция] ***VODKA*** **FEREVER!**

графика
Как изглежда играта, колко добри са анимациите, текстурите и на какъв фрейм рейт става цялата работа.

звук
Именно звукът и музиката са нещата, които помагнат на една добра игра да стане наистина нещо невероятно.

увлекателност
Колко често и колко дълго се хващате да играете играта са индикатори за нейното качество.

дизайн
Тук се включват управлението, интерфейсът, дизайнът и цялостното усещане от играта.

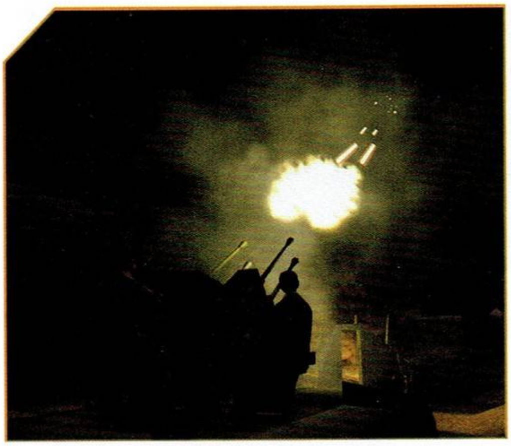
революция 10

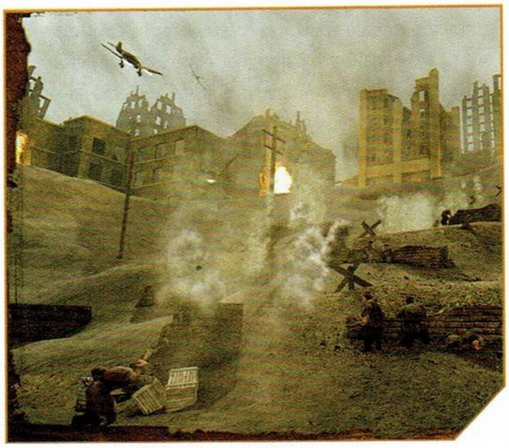
+ плюсове
Положителните черти на едно заглавие. Понякога ни е доста трудно да ги открием. Тежка е рецензентската работа.

– минуси
Дори и перфектните продукти имат своите лоши страни!

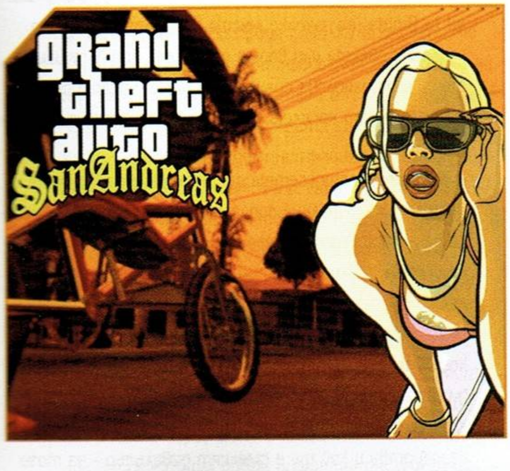
Плати си дълга!

Всяко заглавие, преминално едно-милионната бариера в какъвто и да е формат, почти винаги попада под закона за продълженията, докато се ошушка всяка налична стотинка на потенциалния клиент. Подобен е случая и с **Call of Duty**. След конзолната издънка **Call of Duty: United Hour**, една от най-старите компании в бранша – *Activision* – отново е запретнала ръкави с цел да изстиска всяко останало в джобовете на днешния комерсиален играч пени. И защо не, след като **United Hour**, при все унизително ниските оценки, които получи спрямо своите PC побратими, се продаде в милиони екземпляри. Новото **Call of Duty** все още няма точно определено заглавие, но пък се знае с точност неговият разработчик. И по-точно – разработчици. Американците са впрегнали две от своите най-добри студия да се потят за една и съща кауза. А това са небезизвестните *Gray Matter* (**Kingpin, RTCW**) и *Treyarch* (**THPS2** (Dreamcast) и серията **Spiderman**). За момента *Activision* не са оповестили никакви конкретни данни, свързани с новостите в геймплея и графиката на играта (оригиналният конзолен вариант бе изключително грозен), но имайки в предвид факта, че над четвъртия [реално] член на поредицата ще работят гореупоменатите два екипа, се надяваме този път нещата да са малко по-иначе. А именно, *Activison* да изпълнят своя дълг, предоставяйки ни качествена игра и някаква морална възвръщаемонст на паричните средсва, вложени в отрочето им.





Часът и мястото на кражбата са уречени!



Най-продаваното заглавие тази генерация (вече преминало 13 милиона оригинални екземпляра само на PlayStation 2 платформата) се сдоби с точна дата на излизане за PC и другото PC – Xbox (или както го наричат японците – поднос за кафе, или една българска мома в Кранево – грамофон). Тоталният блокбъстър ще се появи по америкаснките специализирани магазини на седми юни тази година, а в тези на Стария Континет - три дни по-късно. Тоест, тачиш ли повече от всичко на света комбинацията от мишка и клавиатура, мразиш втората игрална станция, или обичаш да се возиш най-много на черно-зеления автобус, то съседът ти има на разположение около два месеца да се радва на своя автомобил. Честито.

BioWare ще търсят нови таланти на GDC 2005

BioWare отговорниците за шедьоври като *Baldur's Gate* серията, **Star Wars: Knights of the Old Republic** и бъдещия хит **Jade Empire** са решили да разширят екипа си с нови попълнения от провелата се в Сан Франциско между 7-ми и 11-ти март конференция на производителите на игри (Game Developers Conference).

Според Lesley Menzies, началник-Човешки ресурси в *BioWare*, това е едно от най-невероятните и вълнуващи места за разработка на блестящи игри, където всеки талант ще има възможност да се развива и усъвършенства. Ако и вие се интересувате, може да погледнете сайта http://jobs.bioware.com.

В следващия брой може да очаквате подробна и особено любопитна информация около GDC 2005.

Wu the
Bloss
Jade Empire
BioWare

Ubisoft поглъщат Microids

Френската компания *Ubisoft Montreal* е на път да купи *MC2-Microids* - канадското студио, дало на гейм индустрията двете части на адвенчъра-събитие **Syberia**. Когато сделката приключи (по непотвърдени данни - до края на този месец), 50 човека от екипа на *Microids* ще преминат в щаба на *Ubisoft* – предимно програмисти и 3D художници, понастоящем занимаващи се с новата част на **Prince of Persia**, както и игра по бъдещия филм на Питър Джаксън, Кинг Конг.

Нов ъпдейт за World of Warcraft

На 18 март се очаква *Blizzard* да пуснат нов пач за грандиозния си MMORPG хит **World of Warcraft**. Ето няколко от най-съществените подобрения, които можем да очакваме:

- **Diremaul.** Нов дънджън за герои 56-60-то ниво. Подземието е населено от неприятна шайка огрета и се намира в западната част на зоната Feralas. В Diremaul няма да могат да влизат групи, по-малки или по-големи от 5 души.
- **Нови босове за рейд набези.** Два нови боса очакват ентусиастите, подвизаващи се из вражески земи. Azuregos е *огромен* син дракон, който ще напада изневиделица спокойно вдигащите нива герои из земите на Azshara. Свирепия демон Lord Kazzak ще можете да срещнете в района Tainted Scar, част от обширната зона Blasted Lands. Соу биуер!
- **Meeting Stones.** Meeting Stones се намират от външната страна на всеки инстанс, за да помагат на играчите да си намерят подходяща – не, не половинка от противоположния пол, а група, с която да мелят елитните зверове. Така, след като досега всеки е киснал с часове пред някой дънджън за парти, meeting stones ще се опитват да намерят на всеки играч петчленна група, търсейки танк, лечител и т.н.
- **Dungeon Player Caps.** След 18-ти март всички инстанси ще имат лимит за големината на групата, която може да влезе в тях. Причината за ограничението е най-вече плячката, тъй като колкото по-малко са играчите, толкова по-голяма ще е наградата. Така следните дънджъни ще имат ограничението:

    Onyxia/Molten Core – 40 души
    Blackrock Spire – 15 души
    Diremaul – 5 души

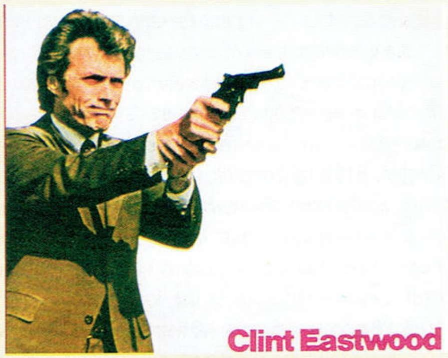
Всички останали дънджъни в играта ще имат лимит от 10 човека, като се предвижда в някои от бъдещите пачове да има сериозно пренареждане на чудовищата, евентуална промяна на статистиките им и в следствие - още по-качествена плячка.

Бакалов Пауър!

Неписано правило е, че ние европейците сме най-прецакани откъм гейм-премиери. На Стария Контитент те или закъсняват болезнено спрямо тези в Япония и САЩ, или тукашните версии са бледо подобие на своите събратя от другите региони. По времето на премиерата на **MGS3** в PAL териториите бе обявен и наследникът на класическата трилогия на Коджима Сан, работата върху която - слушай внимателно – няма да легне на плещите на Хидео. Шок и ужас за всеки един **MGS** ултрас! Мястото на талантливия японец ще бъде заето от друг – не по-малко вещ в занаята пич с дръпнати очи – Кенширо Имайзуми. Йоджи Шинкава отново ще бъде лийд (1337) дизайнерът на новата игра, а ние силно се надяваме Хари Грексън Уилямс отново да ни зарадва с перфектното си музикално оформление. В главната роля отново ще бъде бай Бак...ъъъ Снейк. Все още не се споменава за коя от трите платформи от нова генерация ще се продуцира новата игра, но имайки в предвид досегашната практика на *Конами*, то с почти 100%-ова сигурност можем да твърдим, че притежателите на PlayStation 3 ще ликуват...

Игра по Мръсния Хари

Уорнър Брос анонсираха наскоро, че ще правят игра по филма от 1970-та *Мръсния Хари* с участието на Клинт Истууд в главната роля на лошото ченге. Не става ясно за коя платформа ще се разработва играта, нито кой ще се заеме с таз нелека работа. Още по-интересното е, че новината е потвърдена и от Kotaku, продуцентът на един от най-добрите FPS-и за 2004-та година - **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Напомняме, че **Riddick** играта е дело на шведското студио *Starbreeze*, които вече са открили ключа към създаването на качествения шутър по филмова продукция: трябва да имаш актьор с дрезгав глас (какъвто Клинт безспорно притежава) и напълно да изоставиш сценария на съответния филм (да се надяваме, че и това ще стане).



50 Cent - звезда във видеоигра?

Скандалният рапър 50 Cent вероятно ще бъде главно действащо лице в игра на име **50 Cent: Bulletproof**. Заглавието не е анонсирано официално, но според сайта http://www.mtv.com/ такова ще има. Там можете да видите трейлър, който не показва кадри от играта, а по-скоро кът-сцена, от която става ясно, че **Bulletproof** е вдъхновена от заглавия като **Def Jam** (обърнете внимание на кунг-фу изпълненията на 50 Cent), **Dead to Rights** (на няколко места рапърът се крие зад различни обекти или взима оръжията на противниците си и ги използва срещу тях) и в голямата си част - от уличното насилие, чийто представител е **GTA** поредицата.

В **Bulletproof** петдесетте ст`инки ще трябва да се внедри в криминалния подземен свят и в крайна сметка да предотврати интернационална конспирация, пътьом избивайки всичко що мърда (сюжетът е оригинален, признайте). Рапърът сам ще напише саундтрака на играта, включително няколко фрийстайл ритми, които играчите ще имат възможност да миксират в "музикалната лаборатория".

Кога ще излезе **Bulletproof**, за кои платформи ще се разработва и кой ще е смелият дивелъпър - на този етап не се знае, но фирмата-автор на трейлъра е... затаете дъх - *Vivendi Universal*.

Още за Xbox Next

Microsoft най-после се разприказваха, що се отнася до някакви по-човешки детайли относно следващото си поколение конзолна система (кодово име Xenon). Според изнесени на GDC данни (цитирани от Gamespy) централният процесор на Xbox 2 ще се състои от три 3.0 GHz PowerPC ядра. Видео-адаптерът на конзолата ще е наследник на ATI X800 (500 MHz GPU с поддръжка на Shader 3.0). Системната памет ще е с обем 256 MB. Спекулира се относно евентуалното оптично устройство. Напълно е възможно Microsoft да не се спрат нито на Blu-Ray, нито на HD-DVD, а игрите да се записват на двуслойни DVD-9 дискове. Xenon ще работи с карти памет с обем от 64 MB до 1 024 MB, а твърдият й диск с обем вероятно около 2 GB, може би ще е опция, която ще се използва изключително като гейм-кеш. Конзолата ще има и вградена USB 2.0 камера със способности за възпроизвеждане на VGA видео и заснемане на статични изображения с резолюция 1.2 мегапиксела. Камерата вероятно ще се използва за видео чат. Звуковата подсистема е нетрадиционна - Xenon няма да притежава класически звуков чип. Декомпресията на аудио-потока ще се извършва хардуерно, а за специалните ефекти ще се грижи софтуерен модул. DirectSound3D стандартът е изоставен за сметка на X3DAudio.Последният е предпочетен като по-гъвкав.

Плановете са игрите за Xenon да поддържат високорезолюционна графика (1280x720 пиксела - 16:9 aspect ratio)

А ти готов ли си за Nintendo DS?

NINTENDO DS
NINTENDO DS

След обширното представяне на новата ръчна конзола на Nintendo преди няколко броя, ето, че тя е на път да направи официална премиера и на нашенска територия. За цена от 389лв. ще получиш новото бижу на бившата компания за плюшени играчки плюс демонстрационна версия на **Metroid Prime Hunters: First Hunt**. Предвид невероятните качества, които притежава неговият по-голям батко за GameCube, това си е голям подарък. Основната отличителна черта на Nintendo DS спрямо досегашното поколение ръчни конзоли е наличието на два екрана, единият от които е базиран на тъч-скрийн технологията. С помощта му геймърът получава съвсем различно усещане от своите игри, като възможността за управление посредством добре познатия ти пад също важи. Освен това, като безплатна добавка към своя DS, всеки притежател ще получи напълно безплатно и програма за текстови и картинни изображения на име PicoChat. Името само по себе си говори, че в случая говорим за безжична чат програма, чиито възможности, подпомогнати от тъч-скрийна на практика са безкрайни. Освен всичко друго DS разполага и с уникални за джобна конзола графични и звукови възможности, а в съвсем скоро време се очаква появата и на приставки, които ще позволят на всеки един притежател на конзолата да гледа филми и слуша музика. Тоест, действително говорим за ентъртейнмънт машина от ново поколение. И така, можеш да бъдеш част от една никак не малка група от хора, които вече притежават конзолата и знаят на какво е способна тя. За 389 български лъва можеш да се радваш на способностите й и ти. Имаме уверението на официалния представител на България за Nintendo Стърлинг, че до края на Март месец при добро желание от твоя страна ще можеш да имаш Nintendo DS.

Стартови заглавия на конзолата за Европа (включително и България):

Super Mario 64 DS (Nintendo), WarioWare Touched! (Nintendo), Polarium (Nintendo), Pokūmon Dash (Nintendo), Tiger Woods PGA TOUR (EA), The URBZ: Sims in the City (EA), Spider-Man 2 (Activision), Project Rub (SEGA), Mr. DRILLER: Drill Spirits (Namco), Rayman DS (Ubisoft), Asphalt Urban GT (Gameloft/Ubisoft), Zoo Keeper (Ignition), Ping Pals (THQ), Robots (Vivendi), Retro Atari Classics (Atari), Sprung: The Dating Game* (Gameloft/Ubisoft).

ПОЩ@

Здравейте,

Аз се казвам Георги, на 15 години съм, от Плевен. Пиша ви, за да ви кажа, че сте най-доброто гейм списание, което съм чел (а аз съм чел много), и сигурно най-доброто списание в България, и да продължавате в същия дух. Моля ви ако случайно публикувате това писмо да не пишете e-mail адреса ми, защото това, което следва да напиша може да ми донесе доста недоброжелателни писма (а може и някои и друг вирус). Искам да изразя мнението си, че PC Club и PC Mania не само, че не си струват (и в двете списания статиите са почти еднакви, освен това са тъпи и скучни), а и че не могат да стъпят и на малкия ви пръст, и тези, които четат тях, вместо вас не знаят какво изпускат. Честит 1 Март на целия екип.

С най-добри пожелания:

Георги

Здрасти,

Аз се казвам Диян, не съм на 15 и не съм от Плевен. Което не ми пречи да ти кажа да не продължаваш в същия дух. Като изключим инертната и трудно контролируема еманация на спонтанно щастие, овладяваща мозъчните ми центрове при всяко добронамерено и искрено писмо, като твоето например, съм доволен да науча, че ни смяташ за най-доброто гейм списание, което си чел. Но защо е това *„и сигурно най-доброто в България“*? Надявам се да не си прав. Защото, казано е – никой пророк не е бил признат в собствената си държава. Ако категорично всички вземат да ни определят като най-добрите, бих се притеснил сериозно. Така че да престанеш веднага! България е страната на чалгата, братле. На посредствените хора с посредствени мисли, с посредствени мечти и посредствена способност да оценят каквото и да е, което не е посредствено. Бъди доволен, ако не си един от тях, но се старай задоволството ти да не бие твърде на очи, защото тълпата не обича различните.

Всичко добро и на теб,

Freeman

Здравейте

Бих искал да изкажа мнението си за вашето списание. Получавам го с плащането на абонаментната си такса за интернет, което ми се струва, че е добра крачка в "западна посока". Самото списание също много ми допада, но с едно изключение – стилът на писане!

Вулгарните изрази се сипят "на кило", така че всеки каруцар (или таксиметров шофьор) може да се засрами. Ако трябва да използвам вашата терминология, тези изразни средства върху красивото и стилно оформено списание са като "шийт на метено".

Не може човек от вашият авторски колектив да изказва оценка за корицата на списанието, с нещо като "would you fuck me for blow?" (между другото, казва се "would you give me a head?"). Това, както и ред подобни неща просто не би трябвало да присъстват в подобно списание.

Не ме разбирайте погрешно, аз съм на 22 години и това не би ми направило впечатление, ако не знаех, че средната възраст на вашата аудитория е доста под моята! Независимо, че начинът на изразяване на "съвременната младеж" е много близък до този в списанието, това не е причина да ги заливате със словесна помия, както по-голямата част от българската медия. В крайна сметка това са децата на България- нашите деца, хората, които ще населяват тези 110 хил. кв. км. през идните години. Защо трябва да им насаждаме пошли неща в характера от ранна възраст? Защо трябва да асоциират една отлична компютърна игра с... "Хиподил!?". Тази музика може да се харесва на вас, но много хора я намират за символ на морален упадък.

И още нещо – чуждиците. Докато четях декемврийският брой, в статията за Sherlock Holmes например ми се стори, че в някои изречения българските думи насилствено за заменени с чуждици. "...първият наистина **фрустриращ** момент...", "..отказва да напусне дадена **локация**..."; много модерно – няма що! Трябва да сте живели известно време в чужбина като мене, за да разберете колко топло и мило е чувството, да говориш и четеш на своя роден език!

Моят съвет към вас е: не залагайте на евтината и безстойностна словесна атракция! Списанието ви е хубаво и хората ще го харесат без това - гарантирам ви!

С Уважение:

Андрей Михов

Леле,

Надушвам тежка артилерия ъраунд. Добре де, признавам, тенденциозно го добавих това „ъраунд“. Без да искам да те обидя, личи, че четеш списанието за пръв път. Освен това го получаваш и безплатно с абонамента си за доставката на интернет от Homelan. Поради което произтичат две следствия. Първо няма как да знаеш, част от какво точно е броят, който си държал в ръцете си. Част от каква история е. Кога и как е започнала тя, как се е развила, кои са хората, стоящи зад нея, какво е станало с тях и как са се променили с годините? Все важни неща, ако искаш да оцениш в пълна степен това, на което си се натъкнал. Това е като да си пуснеш филм след като вече е минала средата. Изкушавам се да кажа няколко думи по темата. Още от самото му създаване, преди почти 7 години, в Gamers' Workshop се утвърди като практика авторите да пишат това, което мислят и както го мислят. Опитваме се да сме естествени, на „ти“ с тези, които ни четат, да не се крием зад разделителната линия автор-читател, да сме себе си. Има моменти, когато човек обича света и сяда да пише – статията е слънчева, жизнерадостна, весела. Друг път, наглед несериозната тематика, за каквато мнозина смятат компютърните игри, ражда статии, в които диша житейска философия. Има и такива, които са мрачни, почти апокалиптични. Има гневни. Има цинични. Има яростни. Обективни. Субективни. Всякакви. Защото такива сме и ние. В зависимост от настроението си и етапа, на който се намираме по житейския си път. Някои израснаха с това списание и претендирам от него да са научили за света поне толкова, отколкото от родителите или учителите си. Второ, никога не можеш да оцениш дадено нещо по един и същи начин, ако в единия случай чакаш то да се появи, търсиш го, разпитваш, интересуваш се от него и накрая отиваш и си го купуваш, а във втория просто някой ти го подава и ти, съвсем между другото, сядаш да видиш за какво става дума. Не е толкова важно какво пише, нито как го пише – поважни са хората, които го пишат. За разлика от теб, аз ги познавам и знам, че това, което дават на читателя може да е само добро, защото са добри хора. Или поне в по-голямата част от времето.

Още нещо – не сме възпитатели. Нито сме отделени от света, в който живеят читателите ни. Част сме от обществото, от което са част и те. И сме отражение, поне в някаква степен, на самото него и честно да си призная, все си мисля – на по-добрата част. Думите са просто изразни средства. Да, понякога ги използваме по не най-добрия начин. Да, казано е – перото е по-силно от меча. И да, осъзнаваме отговорността, която носим, предвид казаното току-що. Но винаги по-важно е било какво стои зад думите, какво изразяват те и какъв смисъл носят, а не толкова как точно ще звучат сами по себе си – макар че и последното е важно. Както всичко друго в живота, така и списването на списание е въпрос на баланс. Понякога се отклоняваме за малко от него, но винаги е временно и плод на някакво настроение. Не ми казвай, че като преса нямаме право на настроения. Това е скучно.

И накрая – чуждиците. Признавам, пресата (още една) понякога насилствено ги вкарва в употреба и утвърждава – малки личности, служещи на дребнави представи за оригиналност (и пак) правят необходимото, за да се наводни езикът ни с чуждици. Създава се инерция, случва се и ние да се оставим на течението ѝ. Всеки е грешен и не всеки е литературен гений (впрочем, това също е чуждица и съм любопитен да видя с какво би я заменил ти например), опознал родната реч до степен да се ползва с езиковото ѝ богатство с такава лекота, че да изрази мислите си без да ползва чуждици. Освен това, нека си го признаем – съвременният български език далеч не е сред най-богатите езици и в него често думите и особено епитетите не стигат. Поради което, ако искаш да се изразиш на чист матерен език и казаното да звучи добре, ще се наложи да направиш изказа си неописуемо тромав и затормозяващо многословен. Как се е стигнало до състоянието езикът ни да обеднее толкова и да загубим паметта си за думите не е въпрос, чийто отговор трябва да даваме ние. Нито е сред приоритетите ни (още една трудно заменима чуждица) да носим отговорност за това.

С не по-малко уважение:

Freeman

Такааааа... значи!

Гледайте сега кво ше ви кажа: не може да се ебавате с когото си поискате, когато си поискате, само защото имате достъп до няква медия... Имате право на още една грешка и вече ше ви еба путката бащина. Ако още един път накърните доверието и вярата ми в някои от кумирите ми... няма да ви го простя и ще се срещнете с гнева на севера, а Варг не прощава, почвам:

1. Нямате право да говорите каквото и да било за филмите на Шямалан, O.Stone и Тарантино! Камоли да ги плюете!

2.Псувайте повече мангалите!

3.Нито дума за властелина, че ше ви го сложа така, че космите на гъза ви ше си направят харакири! (евала на Shely и Зелъжни за книгата, направо ме разцепи)

4. Ако кажете и една дума за майка ми, ше кажа на вуйчо ми и повече няма да има Vorkшоп!

5. Добре бе, бате... как може да сложиш оценка 6 на national треасуре и 3 на Алексндур... да не са ви ебали манафи в ушите бе да му еба майката!

6. Да ви еба у надутите педерасчета!

7. Искам Снаке да ми отговори, щото си мисли, че му е голям кура... и не знае какво е да ясосаш бог Тангра, докато жена му е в менструален цикъл!

8. Искам да ми сложите писмото като: Писмо на месеца!

9. Искам да го сложа на Ангелина Йолли....

10. Поздрави на: Менобров, Сьс, Гуди, Пацо, Ицо, Валя, Възси, Секса, Вуйчо ми и сичики други...

ааааа и още нещо... БЪЗИКАМ СЕ!:):):) АХАХХАХАХА, щото Биби каза, че съм позьор и са използвам да намажа... аре

Павел

YO, nigga!

Ский ся, ман. Има един лаф – вече не го помня дословно, но ще импровизирам – тези дето нямат ташаци са най-гръмогласни. Не е ли добър лафът, а, кво ше каеш?

Freeman

П.п: Брато, в кръга от хора, сред които движиш, има някои проницателни люде. Поздрави на Биби.

Здравейте, Workeri!

Много мислих как да започна това писмо и дали да го пиша въобще. В крайна сметка, убедиха ме и сега пиша със закъснение относно предния брой. Ще започна с това, колко много харесвам списанието Ви. Чета Ви от година и нещо, може би. Знам, че не е много, но още с първия брой, които ми попадна ме поразихте като мълниягол охлюв. Обожавам статиите (най-вече начина на писане), а новият Ви стил е направо невероятен. Така де, пиша ви относно статията за World Of Warcraft (много добра статия, между другото). Четейки, попаднах на изречение от сорта на “...знам, че и двете дето четете списанието, се чувствате глупаво като ви пропускат в статиите…“ Ами да, малко. Или поне си мисля, че сме поне мъничко повече. Не знам за вас, но аз съм заобиколена с момичета, които имат повече мозък в бедрената кост, отколкото в черепната кутия, но с риск да прозвуча оптимистично, ще кажа – не всички сме такива. Аз съм доказателство - на 17 съм, предпочитам марковите пред модните неща, а когато не чета или не рисувам, играя Half Life2, The Punisher, GTA3, NFS2 или др.От малка съм свикнала да чувам, че на Земята има ХОРА и жени. И ако „жена“ е нарицателно за глупост или простотия, то тогава се чувствам малко повече като човек. Както и да е, исках само да ви кажа, че ние, читателките Ви не сме мит и Ви подкрепяме. А Вие не ни забравяйте(не е нужно да ни споменавате), но поне знайте, че съществуваме.

Продължавайте в същия дух!

Ваша вярна читателка: Йоана

Привет, вярна Ни Йоана.

Ех, защо все други имат този невероятен късмет да са заобиколени от момичета с повече мозък в бедрената кост, отколкото в черепната кутия? Ние такива най ги обичаме. Защото, с риск да прозвуча песимистично – всички мъже сме такива, или поне тия дето ставаме за нещо. Кучета. Или, в по-лошия случай - мъжки шовинистични свине, които просто си умират да се възползват от всяка достатъчно глупава жена.

Но не! Ето, нашите читателки и фенки са предимно умни, говорят хубаво за хубави неща, знаят стойността на нещата и разликата между марково и модно. И съответно не се лъжат лесно. Така е то, всеки си плаща за гениалността. Вече не искам да съм гений, моля...

Freeman

П.п: Вероятно няма нужда да го казвам, но като изключим някои болезнени за пола ми истини, това горното си беше шегичка. Ще съм много разочарован ако си се обидила с нещо.

PC ИГРИ
АЗГЛЕЖДАМЕ
АМО
АЖНИТЕ НЕЩА

Модел **Виктория Минева**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **AV Studio**
Сесия **Gamers' Workshop**

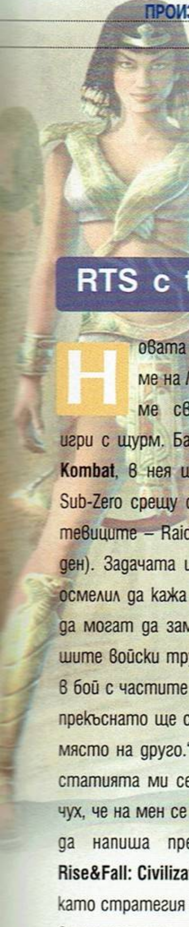
PAINKILLER: BLACK EDITION	69.95 лв.
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	69.95 лв.
THE SIMS 2	69.95 лв. подарък подложка за мишка
ARMIES OF EXIGO	69.95 лв.
JOINT OPERATIONS: ESCALATION	59.95 лв.
COLIN MCRAE RALLY 2005	69.95 лв. подарък фланелка
LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH	69.95 лв. подарък подложка за мишка
MEN OF VALOR: VIETNAM	59.95 лв.
DOOM 3	69.95 лв. подарък фланелка
SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME	39.95 лв.
THE CHRONICLES OF RIDDICK	59.95 лв.
NEXUS: THE JUPITER INCIDENT	59.95 лв.
COPS 2170: THE POWER OF LAW	49.95 лв.
SECOND SIGHT	69.95 лв.

добре дошли в истинския свят

WWW.PULSAR.BG
МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

ПУЛСАР

ПРОИЗВОДИТЕЛ STAINLESS STEEL STUDIOS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** *MIDWAY* **ПЛАТФОРМИ** PC **САЙТ** //WWW.MIDWAY.COM//
ЖАНР СТРАТЕГИЯ В РЕАЛНО ВРЕМЕ **ОЧАКВА СЕ:** ЗИМА 2005 / НОЕМВРИ 2005



Rise and Fall: Civilisations at war

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

RTS с third person action елементи

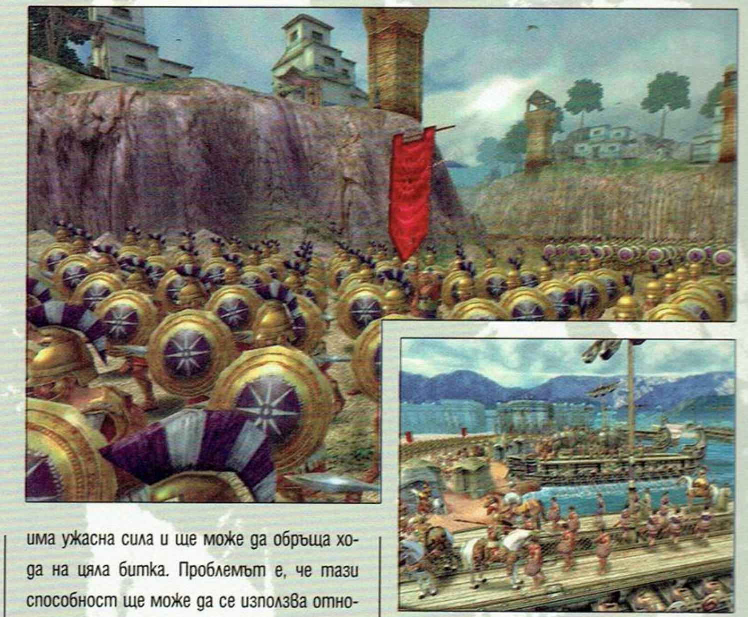
Автор: Groover

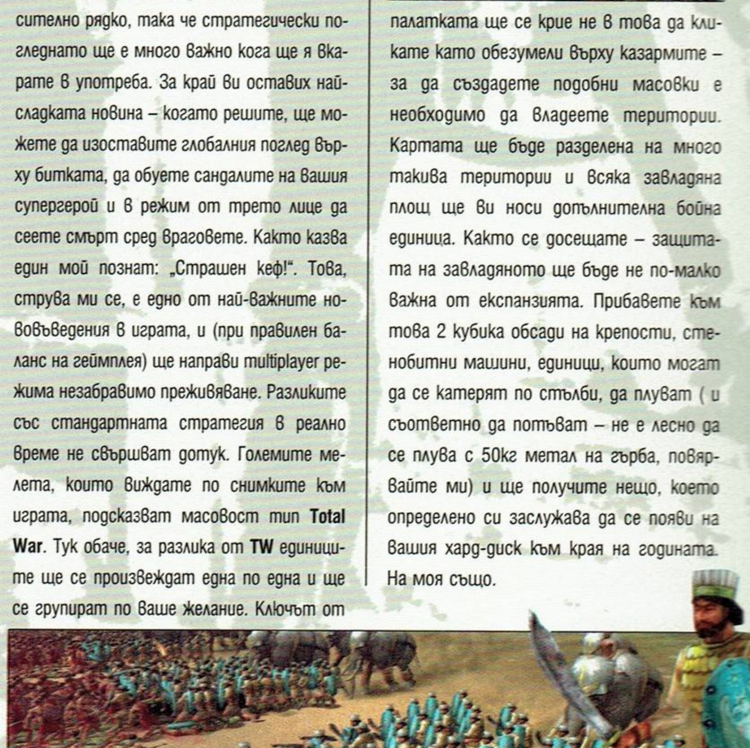
Новата стратегия в реално време на *Midway* направо ще превземе света на компютърните игри с щурм. Базирана в света на **Mortal Kombat**, в нея ще поведете войските на Sub-Zero срещу силите на бога на гръмотевиците – Raiden (да не са бърка с Найден). Задачата ще е трудна, дори бих се осмелил да кажа – много трудна. Макар и да могат да замразяват противника, вашите войски трудно ще могат да влязат в бой с частите на Raiden, защото те непрекъснато ще се телепортират от едно място на друго.“ – Ето такова начало на статията ми се въртеше в ума, когато чух, че на мен се пада съмнителната чест да напиша предварителен поглед на **Rise&Fall: Civilizations at War**, оферирана ми като стратегия в реално време на *Midway*. За радост дяволът не се оказа толкова черен и *Midway* ще са само разпространител на това заглавие, а хората, които стоят зад стратегията са *Stainless Steel Studios*. Кратка историческа справка доказва бащинството на още две заглавия от това студио – **Empire Earth** и **Empires: Dawn of The Modern World**. След бърза SQL заявка в базата данни на мозъка ми се сетих, че основател на *SSS* е Rick Goodman, по-познат ни от *Ensemble Studios* (които пък дадоха на нас – любителите на стратегиите **Age of Empires**). С такива роднини явно няма от какво да се притесняваме, че **Rise & Fall: Civilizations at War** ще бъде треторазрядна стратегия в реално време. Доказателствата следват:

В **Rise & Fall** ще имате възможност да играете с четири от най-могъщите древни цивилизации – египетската, гръцката, римската и персийската. Действието ще прилича на **Age of Empires**, като ударението ще бъде сложено още по-твърдо върху битките, които ще се развиват по суша и вода в равни пропорции. Ще разполагате с 80 различни типа войска, сред които ще има както до болка познатите ни пешаци и стрелци, така и по-екзотични единици като слонове, бойни кораби, обсадни кули и прочее търкалящи се или хапещи твари. Морският бой обещава много изненади като взимане на абордаж, торпилиране на кораби от друг кораб и т.н. Тези опции на борба ще са налични при различно групиране на единиците, които ще сложите в плаващите съдове.

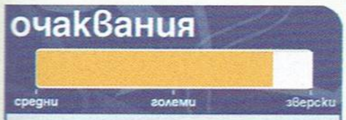
Всяка раса ще си има уникални части, а и от началото на играта няма да разполагате с почти нищо – ще трябва да изградите империята си като събирате злато и дърво, поръчвате изобретения и внимателно планирате бъдещата си тактика. За любителите на кампаниите е предвидена линейна история (която като че ли я беше хванала липсата в **Empire Earth**) и постепенно развитие на вашите герои.

Как какви герои? Не ви ли споменах за героите? В **Civilizations at War** ще имате на разположение 8 героя (по двама от всяка раса), сред които ще са Ахил, Александър Велики, Юлий Цезар, Клеопатра и прочие прославени люде от близкото минало. Те ще играят ключова роля за вашата тактика по две много основни причини. Първо – имат възможността да трупат опит с течение на битките. Рик Гудман отъждествява вдигането на ниво на героя ви с преминаване в нова ера в **Age of Empires** – ще имате възможност да си назначите по-опитни съветници (които ще ви помагат при управлението на империята), достъп до нови единици и ъпгрейди и т.н. Втората причина да обичате вашите герои е тяхната уникална способност. Тя ще има ужасна сила и ще може да обръща хода на цяла битка. Проблемът е, че тази способност ще може да се използва относително рядко, така че стратегически погледнато ще е много важно кога ще я вкарате в употреба. За край ви оставих най-сладката новина – когато решите, ще можете да изоставите глобалния поглед върху битката, да обуете сандалите на вашия супергерой и в режим от трето лице да сеете смърт сред враговете. Както казва един мой познат: „Страшен кеф!“. Това, струва ми се, е едно от най-важните нововъведения в играта, и (при правилен баланс на геймплея) ще направи multiplayer режима незабравимо преживяване. Разликите със стандартната стратегия в реално време не свършват дотук. Големите мелета, които виждате по снимките към играта, подсказват масовост тип **Total War**. Тук обаче, за разлика от **TW** единиците ще се произвеждат една по една и ще се групират по ваше желание. Ключът от палатката ще се крие не в това да кликате като обезумели върху казармите – за да създадете подобни масовки е необходимо да владеете територии. Картата ще бъде разделена на много такива територии и всяка завладяна площ ще ви носи допълнителна бойна единица. Както се досещате – защитата на завладяното ще бъде не по-малко важна от експанзията. Прибавете към това 2 кубика обсади на крепости, стенобитни машини, единици, които могат да се катерят по стълби, да плуват (и съответно да потъват – не е лесно да се плува с 50кг метал на гърба, повярвайте ми) и ще получите нещо, което определено си заслужава да се появи на вашия хард-диск към края на годината. На моя също.





очаквания



^ защо очакваме?

Морските битки и възможността да сеете собственоръчно смърт сред враговете стимулират слюнкоотделене сред всички дигитални Наполеоновци.

v притеснения

Балансът на играта може да пострада от свръхестествените способности на героите в заглавието.

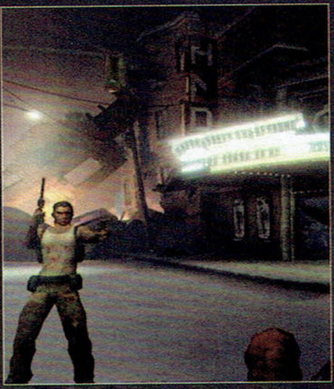
ПРОИЗВОДИТЕЛ SURREAL SOFTWARE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** MIDWAY **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, XBOX
САЙТ N/A **ЖАНР** ЕКШЪН-ХОРЪР ОТ ТРЕТО ЛИЦЕ **ИЗЛИЗА НА** ЕСЕНТА НА 2005 ГОДИНА

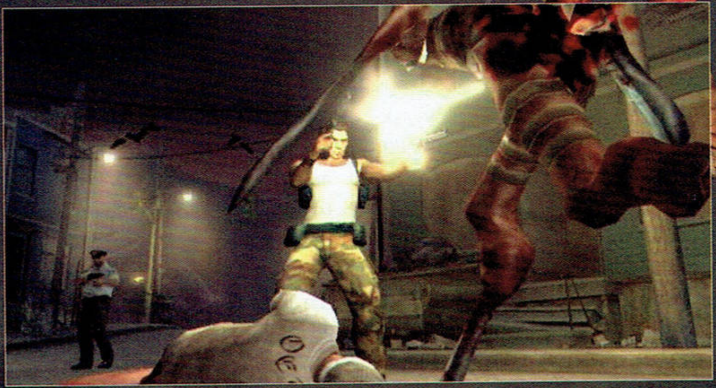
The Suffering: Ties that Bind

Ледената целувка на Страданието

Автор: Snake

The Suffering беше една от най-приятните изненади на миналата година. Игра, която се появи на пазара без преди това хитри рекламни трикове да са разстилали пред нея червената пътека на грандиозна рекламна кампания, без неконтролируеми очаквания от страна на геймърите, каращи ги да дращят по витрините в деня на премиерата. И въпреки това – а може би *именно* заради това – **The Suffering** се оказа истински диамант в калното блато на колебливия в последно време виртуален хорър. Стилна, иновативна, интересна, зловеща, плътна и наистина, ама наистина, страшна. В крайна сметка, без да дава предварителни заявки за своята грандиозност и да се бие мощно в космата гръд, Страданието излезе на ринга и съвсем делово победи с мрачната си и страховита атмосфера както колебливото четвърто продължение на легендарния **Silent Hill**, така и недопустимо клишираня **Doom 3**. Единственият грях на играта, който я задържа далеч от висините на класациите по продажби и върховите оценки, беше безобразно остарялата й графика. Но това, да ти кажа, беше едно от първите неща, които простих на *Surreal Software*, когато на десетата минута след началото плахо се надигнах и отидох да си запаля лампата. Ей така, за всеки случай.



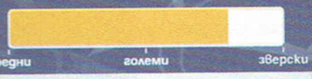


В случай, че не си играл първата игра (което – мен ако питаш – е зверски пропуск в гейм културата ти) – разказвам накратко. На теб се падаше ролята на Торк – огромен, безмълвен индивид, очакващ смъртната си присъда в затвора на някакъв зловещ остров. Причината да го запознаят с електрифицираното столче беше, че нашият човек – ей така, невинно и по детски – е убил жена си и двете си деца по особено неприятен начин. Островът обаче се оказва изключително гнусно местенце с директна връзка към адските селения. И в един прекрасен момент демоничните проявления на всички злини, които някога са се случвали над обграденото от океана парче суша дават воля на омразата си към мотаещите се наоколо хора и в затвора и околностите настава поголовна сеч. С помощта на приятния си талант в моменти на крайна ярост да се превръща в демон и подпомогнат от сериозните си бойни таланти, Торк в крайна сметка успява да се измъкне от острова.

В зависимост от решенията, които си взимал в рамките на играта и поведението ти спрямо хората, които си срещал по време на бягството си, достигаше до един от трите възможни финала – негативен (ако избиваш всичко живо по пътя си без право на обжалване), неутрален (ако просто се грижиш за собствената си кожа без да се интересуваш особено от съдбата на околните и без да си даваш зор да им помагаш, ако не виждаш реална облага от това) и позитивен (ако си разиграваш затворническия вариант на Тимур и неговата команда и спасяваш всеки изпаднал в беда нещастник по пътя си).

И тук идва първата голяма изненада, свързана с **The Suffering: Ties That Bind** и завишаващата стремително нивата ми на уважение спрямо *Surreal Software*. Още след инсталацията сикуълът ще прегледа надлежно евентуално запазените на харда ти сейв файлове и ще продължава историята на Торк по различен начин спрямо финала, до който си достигнал преди.

Иначе началото на **Ties That Bind** те заварва насред Източен Балтимор, където мъртвите членове на семей-



^ защо очакваме?

+ **The Suffering** беше най-страшната игра на 2004 година и един от най-добрите виртуални хоръри по принцип.

v притеснения

- Заплашвана от обичайното проклятие на сикуълите. Освен това за острова беше ясно, но чий го дирят демоните в Балтимор, ебати

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

Преди премиерата на Ties That Bind се очаква да излезе експанжън на The Suffering със заглавие The Suffering: STD...

ството ти те чакат с отворени обятия в компанията на подобаващ брой нови демонични гадове.

Новата градска среда, в която се развива играта сега предразполага доста по-голяма мащабност на действието, но ако се притесняваш от спонтанен носталгичен пристъп – недей – ще имаш възможност да се разходиш и до местния затвор. Чудовищната менажерия се е обогатила значително, като всеки дзвер отново носи със себе си собствена история, която да го прави още по-зловещ. Някои от старите ни любимци са ни последвали и тук, но в леко променен вид. Затворническите митове са заменени от градските легенди и ужасии при определянето на бекграунда на чудовищата, така че набученият със спринцовки симпатяга, примерно, в новата част е представен като жертва на свръхдоза. Сред съвсем новите сладури се споменават полицай с ампутирани крайници (и рисувани от мръсното ми подсъзнание потенциални опции за начина му на придвижване) и зомбирано куче с човешка глава. Освен с монстърите, ще си имаш работа и с някаква тайнствена военна организация, наречена Фондацията, дошла за да вземе мерки срещу демоничната заплаха. Членовете ѝ ще бъдат забележително по-умни и по-добре въоръжени от обичайната адска напаст, така че сблъсъците ти с тях ще бъдат сериозно предизвикателство. За да не се чувстваш безпомощен, ти е предвиден и по-богат арсенал от двойно повече оръжия спрямо първата игра. Вариращи от гумената палка и ножа до базуката и М-60. В името на по-реалистичния подход обаче, в **Ties That Bind** ще можеш да носиш само по две оръжия едновременно, които ще бъдат видимо екипирани някъде по тялото на Торк.

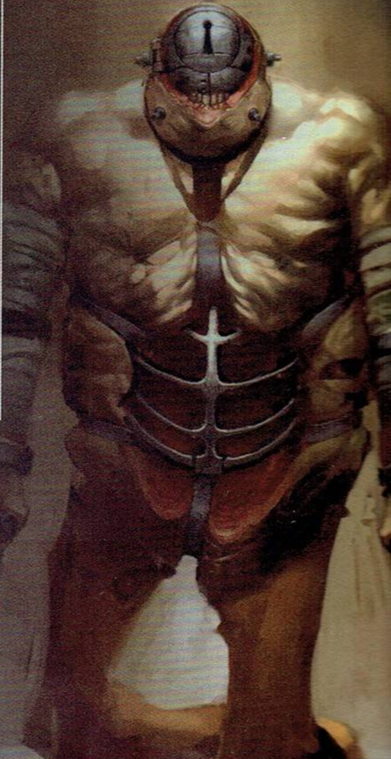
От *Surreal Software* обещават значителни подобрения в движенията и контрола над героя ти (добавена е дори опция за клякане, представяш ли си?) с възможности за доста по-динамичен подход към отделните ситуации. Което си е добра новина при положение, че нашето момче го очакват някои наистина тежки престрелки. Играта продължава да бъде определяна жанрово като екшън-хорър и по никакъв начин не бива да се бърка с плахото промъкване, бързите схватки и пестенето на муниции, познати от сървайвъл-хорър събратята ѝ. Първият **The Suffering** предлагаше добри адреналинови моменти и ще бъда изключително доволен, ако традицията бъде продължена.

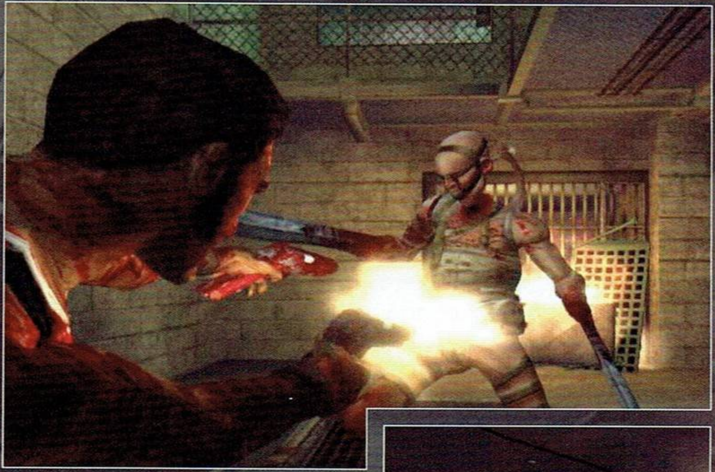
Ties That Bind отново ще предлага няколко различни финала, но този път схемата за достигането им ще бъде малко по-разчупена от обичайното убиваш-помагаш. Освен това действията ти в хода на играта ще имат директно отношение върху цялостното развитие на действието, наместо да влияят само на последната кът-сцена. Може би най-интересното нововъведение, свързано с избрания от теб начин на действие е видът на гореспоменатият ти вътрешен демон, в който ще можеш да се превръщаш в напрегнати моменти. Колкото повече злини правиш, толкова по-могъщ и трудно контролируем ще бъде звярът в теб.

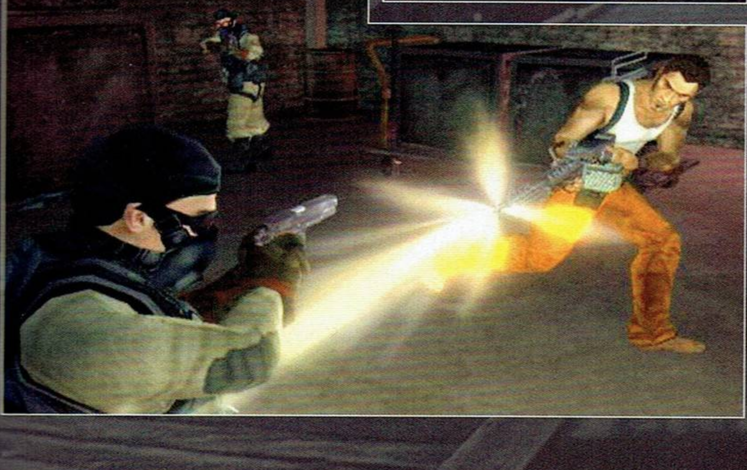
В графично отношение – поне доколкото е видно от филмчетата и снимките - **Ties That Bind** не е някакъв визуален шедьовър, но прогресът спрямо оригиналната игра е наистина сериозен. Подобрени модели на персонажите, забележително по-детайлни текстури, радващи окото визуални ефекти и впечатляващо заиграване с цветовите филтри при отделните ситуации. Всичко това - направено с цел да доведе ужаса до нови висоти.

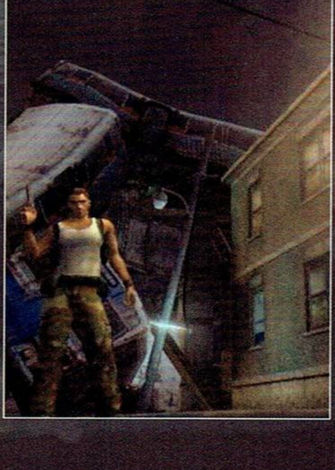
Играта все още е в сравнително ранен стадий на разработка, за да си направим някакви по-сериозни изводи за качествата им, но лично аз съм напълно склонен да заложа на *Surreal Software* да ни оставят отново да спим на светнати лампи заради това, което смятат да ни причинят тази есен.

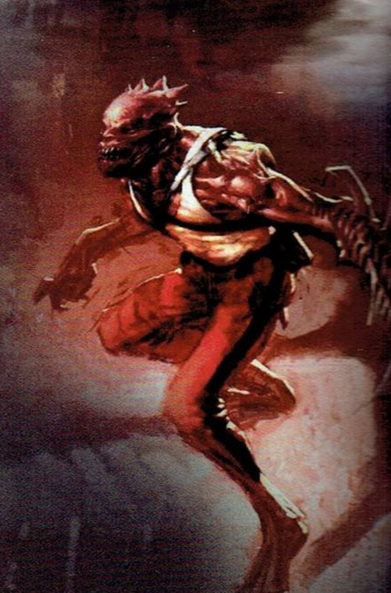
Така че чакам със зле прикрито нетърпение.











ПРОИЗВОДИТЕЛ EA GAMES **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** ELECTRONIC ARTS **ПЛАТФОРМИ** PC, XBOX, PS2
САЙТ HTTP://WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/GODFATHER/GODFATHER/US/INDEX.JSP **ЖАНР** ЕКШЪН/АДВЕНЧЪР **ИЗЛИЗА:** ЕСЕНТА НА 2005

The Godfather

Предложение, на което не можеш да откажеш

Автор: Snake

Кръстникът, не вярвам да спориш по въпроса, е най-великият филм, правен някога. Този простичък факт стоварва върху тук превюираната игра сянката на гигантски очаквания и гигантски съмнения. Това не е поредната игра по филм. Поне за мен. Не е като да приема с щастлива усмивка идеята Гандалф да бие орките по главата с жезъла или пък гърченето на Спайдърмен из мрежите си. Капиш? Някак не мога да си представя как се набирам върху екшън-бутона, докато Майкъл Корлеоне мачка някой по главата с бухалката. *Капиш?!* И не знам какво точно чудо трябва да се случи, за да може играта **The Godfather** да изпълзи от гореописаната сянка и да се превърне в нещо, което по някакъв начин да е съизмеримо с едноименния филм или пък – това вече е прекалено – с едноименната книга. Защото, докато гледах трейлъра, докато слушах познатата музика и неподражаемия дрезгав глас на Дон Корлеоне, настръхнах. Честно. И осъзнах с пълна яснота с каква легенда са се захванали гейм производителите. И от колко високо могат да паднат.

Мразя *EA*, задето успяха да купят правата и се захванаха с този проект. И същевременно тайничко се надявам всичко да се получи и да се потопим в света на мафията, такъв, какъвто винаги е бил и ще бъде в спомените и мечтите ни.

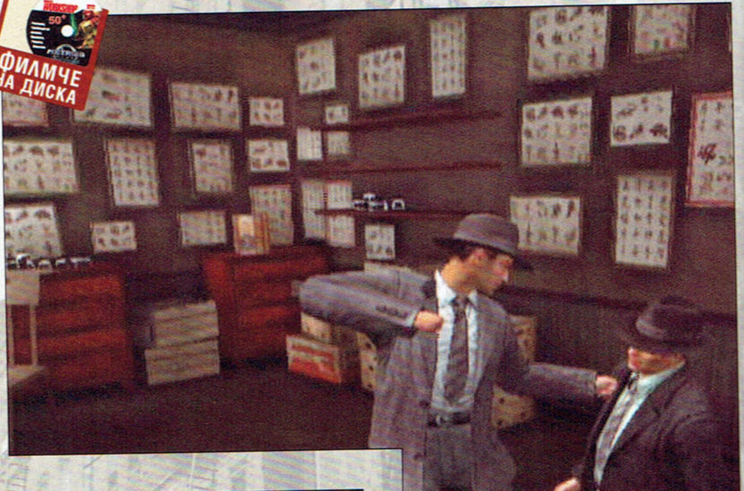
Иначе, че проектът е амбициозен - няма спор. Над двадесет актьори и актриси от първия филм участват с гласовете си в **The Godfather.** Сред тях са Джеймс Каан, Робърт Дювал, Джон Мартино и дори покойният Марлън Брандо. Само Ал Пачино – за добро или зло – твърдо е отказал да бъде инволвнат в подобни глупости.

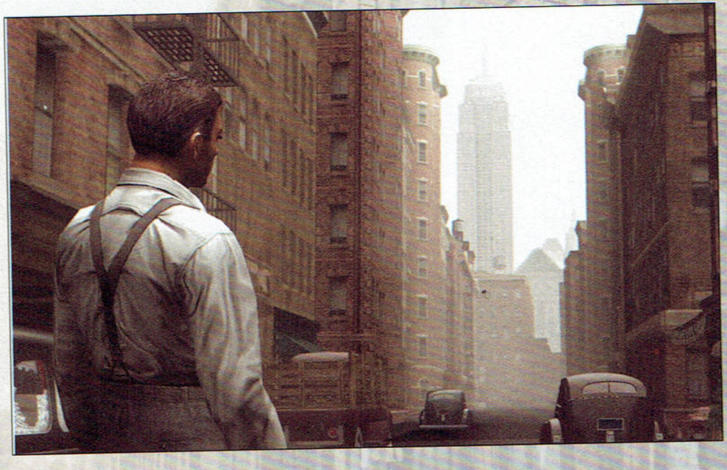
Играта – логично – пресъздава Ню Йорк в периода между 1945-1955 и те поставя в ролята на млад, амбициозен гангстер, който се издига устремно в мафията с ясната идея някой ден да се превърне в следващия дон. Производителите предупреждават, че **The Godfather** няма да следва плътно сюжета на *Кръстникът*, а по-скоро ще бъде инспирирана от атмосферата му и ще включва моменти, които драстично ще се отклоняват от историята в текстовете на Пузо. Жанрът е определян като екшън адвенчър, прицелен конкурентно в **GTA** сериите (втора трудно преодолима бариера за *EA*) със съчетанието си между класически търд пърсън и агресивен рейсър в градски условия. Очаква ни и съвсем закономерен спрямо времето на развитие на действието антикварен арсенал и набор от превозни средства.

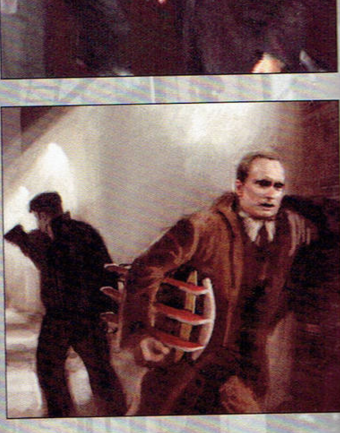
За разлика от **GTA** или пък **Mafia**, в **The Godfather** няма да имаш предварително зададен главен герой. От теб се очаква да си създадеш еднолично мафиотчето с помощта на фейс-криейтинг технологията от **The Sims 2**, като единственото ограничение ще бъде свързано с необходимостта изгледът на пишлемето в крайна сметка да бъде италиански. В рамките на десетте години, през които се развива действието, героят ти ще остарява и побелява, а в зависимост от това, на което си го подложил – ще отслабне или напълнее и ще носи белезите от схватките, в които е участвал.

Обещаваната свобода на действие е доста голяма, като начинът, по който ще спечелиш пари и ще изградиш репутацията си, зависи изцяло от личните ти предпочитания. Можеш да си пробиваш път чрез дипломация или насилие, чрез сравнително честен бизнес или чрез директни обири. Непрестанната ти интеракция с NPC-тата ще се отразява директно върху хода на игра-

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА







очаквания

средни големи зверски

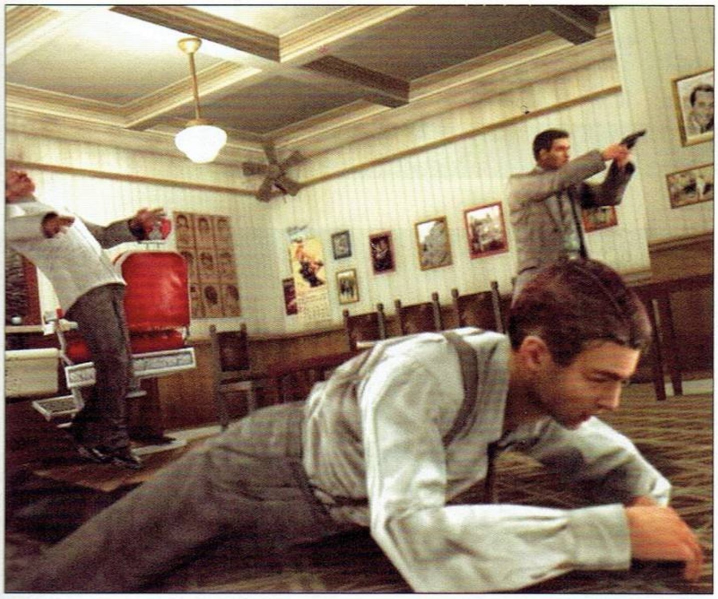
защо очакваме?

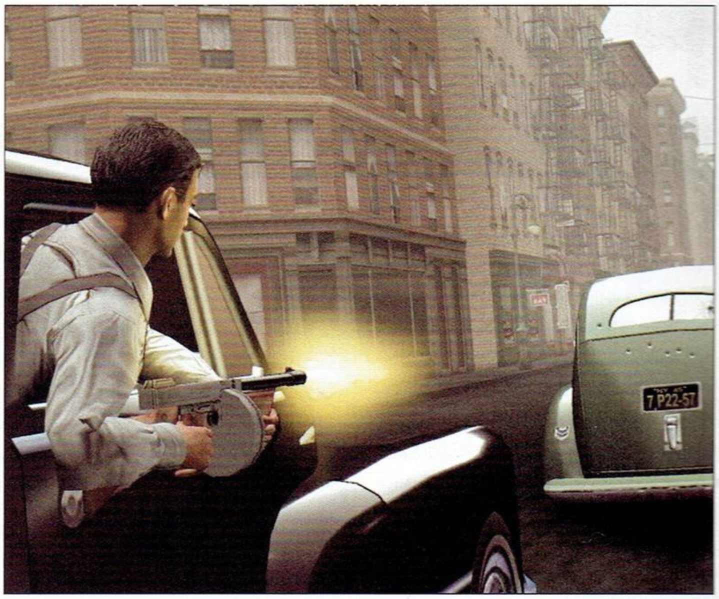
Кръстникът, ебати!

притеснения

Знаеш за игрите по филми...

Марио Пузо пише сценарий на четвърти Кръстник, но умира преди да успее да го завърши.





та, защото всяко едно от тях ще помни отношението ти спрямо него и ако си го счупил от бой шанстът – сещаш се – при следващата ви среща да ти се усмихне щастливо е нулев. На всичкото отгоре NPC-тата ще комуникират помежду си и клюки за това какво и как си направил ще се разпространяват из съответните среди, влияейки директно на репутацията ти. Дейвид ДеМартини, изпълнителният продуцент на **The Godfather** обяснява, че насилието в играта ще бъде като скалпел – с него трябва да се работи внимателно и умело, за да постигнеш максимално висок резултат. Понякога една премерена заплаха ще донесе много повече позитиви от разпиления по стената мозък.

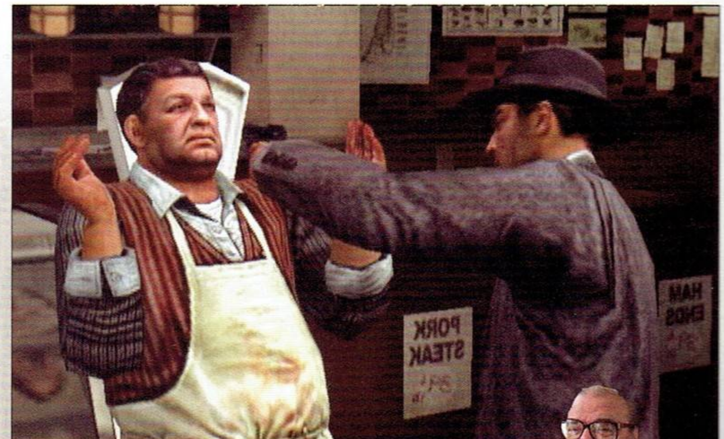
В зависимост от действията ти ще достигнеш до един от трите възможни края на историята. Последните ще зависят най-вече от това дали си бил културен и благ или си се постарал да застреляш всяка пречка по пътя си. При все свободата на действие, Хънтър Смит, главен продуцент на играта, твърдо заявява, че няма да можеш да променяш основните събития от филма, независимо от действията си, така че – не можеш да предотвратиш по никакъв начин смъртта на Сони или възхода на Майкъл, примерно.

За графиката на **The Godfather** все още не може да се каже много. При все че проектът е в процес на разработка вече от две години, *EA* са изключително скромни по отношение на демонстрираните снимки и клипове и продължават да наблягат повече на кът-сцените, отколкото на ин-гейм филмчетата в презентациите си. От това, което видях, мога да отбележа добри нива на детайлност и прекрасни лицеви анимации, но нищо, което да ме впечатли толкова, колкото се надявах.

За сметка на това музиката обещава да къса глави със съчетанието между оригиналните теми на Нино Рота и новите сто минути музика, написани за играта специално от носителя на Оскар Бил Конти (за *The Right Stuff* на Филип Кауфман).

С което оскъдната отпусната ни информация приключи. И неприятният факт показва, че на тези две страници не се споменава нищо особено ново или революционно, а неприятно честите аналогии с добре познати ни игри заплашват да превърнат **The Godfather** в коктейл от вече експлоатирани идеи, единствената маслинка върху който за момента остава легендарният филм.

Дали ще си имаме работа със заглавие, което да застане гордо на рафта ти до трилогията на Франсис Форд Копола и Марио Пузо или с поредната безлична концепция, крала нагло идеи от **GTA**, **Fable**, **Mafia** и **The Sims 2** и разчитаща за продаваемостта си единствено на медийния шум, който работата върху точно този лиценз несъмнено ще предизвика, ще разберем още тази есен.



Марио Пузо

Марио Пузо е роден на 15 октомври 1920 г. във всеизвестния бандитски квартал Хелс Китчън, Ню Йорк. След като се завръща от фронта след малко второсветовна патаклама, завършва Ню Йоркското Училище за Социални Проучвания и Колумбийския университет. В началото на писателската си кариера Пузо пише измислени клюкарски статии за популярни звезди в подбрани жълти издания. По-големият майтап е, че негови съавтори в това начинание са още двама бъдещи бестселинг автори – Брус Джей Фридман и Дороти Галахар.

В последствие зарязва драскачеството и присяда пред пишещата машина, за да сътвори нещо сериозно. Първите му два романа - The Dark Arena и The Fortunate Pilgrim се приети много добре от критиката, но имат практически нулев пазарен успех. Въпреки това издателство Пътнам лансира щедрата предплата от $5, когато Пузо споделя с тях намерението си да напише гангстерски роман за мафията. Така се ражда легендарният *Кръстник*. За Пузо парите спонтанно спират да са проблем – през 1978 г. правата за Fools Die са продадени за впечатляващите за времето си 2.5 милиона долара.

Марио Пузо навлиза със страшна сила и в света на киното, като пише собственоръчно сценариите на трите *Кръстника* (и си отнася Оскари за първите два), както и – това може би не го знаеш – сценариите на *Супермен* 1 и 2.

Умира на 2 юни 1999 г. в дома си в Лонг Айлънд.

ПРОИЗВОДИТЕЛ ORION **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** BUKA ENTERTAINMENT **ПЛАТФОРМИ** PC
САЙТ HTTP://WWW.ORION-MM.RU/CGI-BIN/NEWS1.CGI **ЖАНР** FPS **ИЗЛИЗА:** КРАЯ НА ПЪРВО ТРИМЕСЕЧИЕ 2005

Hellforces

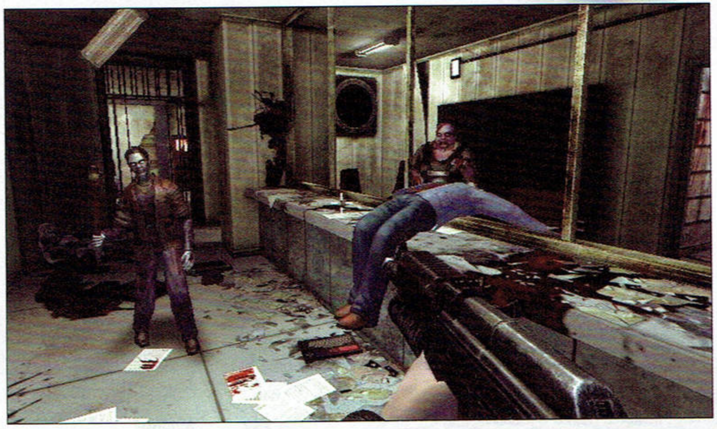
Ти vs. Ада. Отново.

Автор: Sinth

Двуцевка с олимпийски размери? Свят, над който тегне угрозата на поредния 3D апокалипсис? Шуутър, предлагащ тонове гадове за избиване? Дайте го насам!

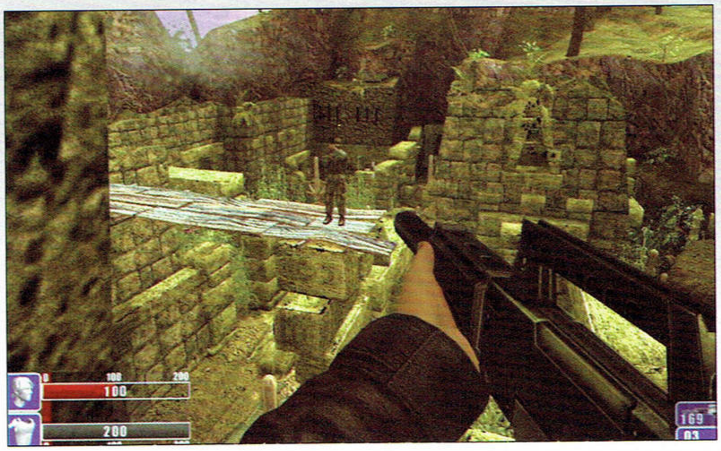
Набеденият спасител на света в случая с **Hellforces** се казва Стивън Гейст. Поводът пича да е поредният just-an-ordinary-guy с подобно мейнстрийм хоби, е отвличането на гаджето му от членовете на таен сатанински култ, наричащи незаконния си кръжок с гръмното име *Church of the New Dawn*. Мацката твърде много взела да си пъха носа в никнещите им с обезпокоителна скорост по целия свят филиали и лошите са я метнали в чувала. В последствие, за тотална не-изненада на всички, става ясно, че начело на култа стои демон на име Baphomet, чиято основна цел е да отвори портите на Ада, давайки по този начин възможност на самия Луцифер да се изсипе тук с всичките си подопечни. За да направи това, което Луциферите искат да направят във всички игри, а именно - да умрат геройски в последното ниво. Междувременно, като подготовка за въпросния финал, а и за да се осигури обосновка за тоновете пушечно месо, което нашия човек ще отстрелва във всяко от 30-те нива, лошите се занимават с кражба на човешки души, които ползват като енергиен източник, а бившите им притежатели - като свежи (хехех) попълнения в армията си от зомбита. Толкова за сюжета. Ако ти напомня за **Doom** и **Painkiller**, не се кахъри, нормално е. И предвид факта, че едноличните войни с Ада са втората по експлоатираност тематика в гейминдустрията след WWII (елфи, джуджета и прочее фентъзи крап са чак на трето място, сори), вече сериозно се чудя кога рогатите обитатели на горещото измерение ще се появят тук да си приберат дължимото с лихвите от производителите.

Освен срещу споменатите вече зомбита, ще упражняваш мерника си и по един куп членове на култа, гангстери, ченгета, войници от специалните части и добави-още-каквото-се-сетиш, за да докараш бройката до 45, защото толкова са предварително обявените типове подвижни мишени. Колкото до Изкуствения Интелект - ще си позволя да цитирам разработчиците: *"Играта предлага реалистично AI. Враговете ще маневрират и ще се крият, ако са достатъчно умни, а ако не са - няма да го правят."* LOL!! Нямам какво повече да добавя. От **Hellforces** не просто лъха, ами направо смърди на **Serious Sam** и отново - на **Painkiller**, но в крайна сметка няма лошо, стига да е осъществено по правилния начин.За анихилирането на наличната адска сволоч ще разполагаш с 24(!) оръжия, включващи Magnum .44, Assault Crossbow (не ме питай, не знам какво е) и модифициран Калашников от близкото бъдеще. Пушкалата ще са групирани в категории като в **Half-life** (що да откриваме топлата вода, като и за арсенала може да чопнем някоя готова идея, а?!). Личните ми притеснения са, че при такава бройка, едва ли и половината от тях ще влязат в смислена употреба, ама карай да върви.

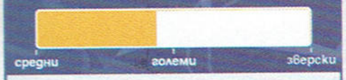


Трийсетината нива, из които ще мъкнеш/използваш всичката тая железария, включват места от сорта на бедняшки квартали, военни лагери, научни бази, пирамидите в Перу, Чистилището и разбира се - Ада. (**FarCry**, **Serious Sam**, **Painkiller**, **Doom III**, ringin' a bell?). Ако не друго, поне разнообразие ще има.За визуализиране на цялата тая каша от локации, врагове енд шит, пичовете от *Orion* ползват енджин собствено производство, който според твърденията им ще поддържа всички знайни и незнайни DirectX 9 благини + много хиляди полигони + собствена ragdoll технология и минус високи системни изисквания. От това, което видях по филмчета и шотове, **Hellforces** изглежда доста добре, както при затворените нива, така и при изобразяване на открити пространства. Единствено оръжията ми изглеждаха леко бутафорни, но предполагам, че на финала това ще се промени. Мултиплеър също е предвиден. Ще включва Deathmatch, Team Deathmatch и Capture The Flag, без мод-поддръжка.

Честно казано, след като се запознах с наличните материали за **Hellforces**, очакванията ми за нея са леко противоречиви. Очевидно здравословният ми скептицизъм с времето вдига нива и някак все по-трудно приемам за чиста монета изглеждащи просто прелестно на хартия/сайт/шотове/филмчета обещания, докато не видя крайния резултат. Да не пропусна и факта, че *Buka Entertainment* досега не са успели да ме впечатлят с нито едно от заглавията си, а пичовете от *Orion* даже не съм ги и чувал, което очевидно не им пречи да се опитват да ми пробутат нещо, приличащо на бест-оф от доказали се хитове (ех, тая умираща иновативност...). Така или иначе до излизането на играта остава съвсем малко време и съвсем скоро ще разберем дали съмненията ми са били основателни.



очаквания



^ защо очакваме?

Читави шутъри с много кръфф и без това излизат сравнително рядко.

v притеснения

Твърде много заемки от къде ли не. Потенциална боза.

ПРОИЗВОДИТЕЛ INVICTUS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** PROJECT THREE INTERACTIVE **ПЛАТФОРМИ** PC
САЙТ HTTP://WWW.CRC-GAME.COM **ЖАНР** РЕЙСЪР С ЕЛЕМЕНТИ НА ИЗНЕНАДА **ИЗЛИЗА** НЕ Е ЯСНО

Cross Racing Championship

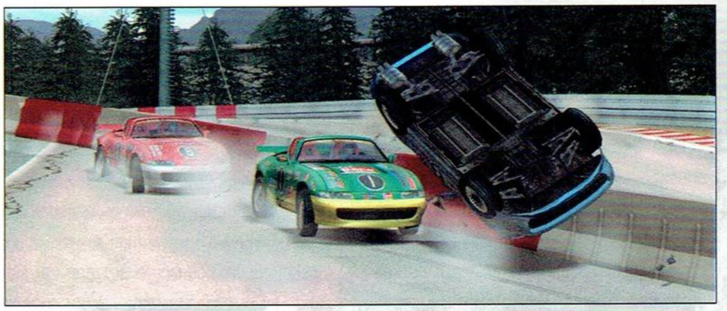
Автор: MrAK

Поредният опит за оригиналност в рали игрите предстои.

Напоследък – особено в случаиииите, когато прекарвам някой и друг свободен час „в компанията“ на **Richard Burns Rally** – се улавям да мисля, че след наистина хардкор игрите от миналата година като споменатото вече заглавие и **Colin McRae Rally** бих бил доволен да попадна и на нещо по-разпускащо и неангажиращо. И ето, че се задава рейсър, обещаващ оригиналност и иновативност. След **Burnout** сега и **Cross Racing Championship (CRC)** претендира да бъде такава игра.

Разработчици са небезизвестното унгарско студио *Invictus,* доказало, че е напълно във възможностите му да се справи със задачата да ни забавлява благодарение на недостижимата в своята несериозност игра **Insane**. **CRC**, както твърдят, ще бъде пряк наследник на това култово заглавие и ще предлага лек и разпускащ геймплей. Не очаквайте да се сблъскате единствено със стандартни надпревари по пистите. Всичко тук малко или много ще прехвърля рамките на общоприетото.

Като за начало да поговорим в сухи цифри. Очакват ни над 60 трасета в различни световни локации и с разнообразни терени. Дигиталните автомобили, които ще юркаме по въпросните, няма да са с платени лицензи от истински марки, което в този случай може да не се окаже недостатък, тъй като и самото заглавие е нестандартно. За сметка на това возилата ще подлежат на множество ъпгрейди, отразяващи се върху вида и поведението им. След като явно не могат да си позволят гъзарията да използват истински марки, пичовете са се амбицирали да направят всичко изключително разнообразно. Очакванията са да можем да избираме всяка визуална и техническа част на автомобила и пилота си. Като се започне от пола на задкормилното устройство, мине се през екипировката му (дори каската), вида на автомобила, окраската, рекламните лепенки, двигателя, окачването, гумите, скоростната кутия и всевъзможен тунинг. Най-сетне отново ще имаме правото на избор дали да монтираме частите предварително настроени за съответния терен или да си ги настройваме в последствие, ако така ни е по-удобно. Това предполага, че и играчите незапознати с устройството на автомобила ще могат да се сдобиват с адекватни ъпгрейди. Нещо, напоследък все по-рядко случващо се в тези игри. Приятно звучат и обещанията за поведението на ИИ-то. Разработчиците твърдят, че противниците ви ще се самообучават и дори ще проявяват характер. Ако блъснете някого от тях (което често ще се случва) е възможно той да ви дебне до самия край, за да ви го върне по най-мръснишкия начин. Ех, колко е лесно на думи...

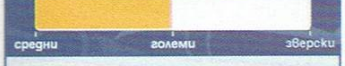


Графиката е плод на енджин, лична разработка на *Invictus* и ще поддържа всички екстри – динамични отражения, високи детайли както на автомобилите, така и на околната среда, ефекти в реално време. Колите ще търпят поражения и те ще се отразяват не само на външния вид, но и на поведението на автомобила. С други думи, играта би трябвало да изглежда наистина красиво. Цената за това са високите ѝ системни изисквания.

До тук все хубави неща, но нищо революционно. Интересното предстои – както споменах в началото – **CRC** няма да е просто стандартен рейсър. В нея ще се сблъскате с няколко доста необичайни режима. Демото демонстрира един от тях – Hit & Swap. Състезанието е на затворена писта, с доста неравности, а хитринката е, че когато се сблъскате с някой противник сменяте колата си с неговата. При положение, че колите се чупят, а и настройките или ъпгрейдите на автомобилите са различни това може да се превърне в адски забавна гоненица от типа „захапи тази трошка, бартер за лъскавата ти колица“. В демото присъстват и напълно стандартните knockout, circuit и time trial, но познавайки креативността на *Invictus*, както и обещанията им за „много и разнообразни типове игра“ и „нелинеен career mode“, смея да очаквам нещо наистина оригинално и нестандартно. Предполага се, че ще се върне capture the flag вариантът от предишната им игра – поне аз искрено се надявам да се случи.

Притесненията ми са продиктувани най-вече от трудността на управление, както и високите системни изисквания. Но до крайната версия има още достатъчно време, за да се нанесат корекции. Остава само да се надяваме и да почакаме.

очаквания

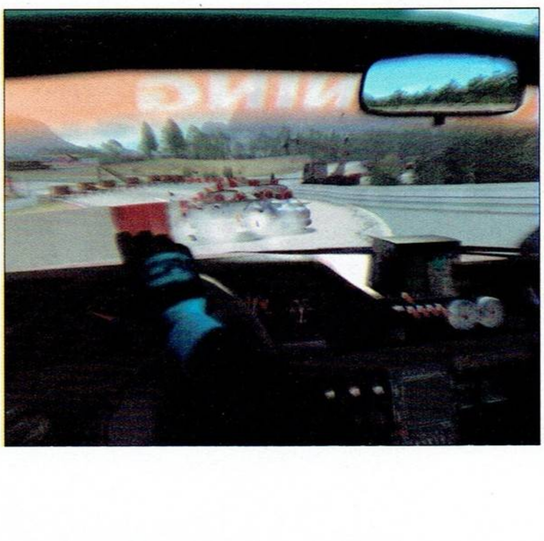


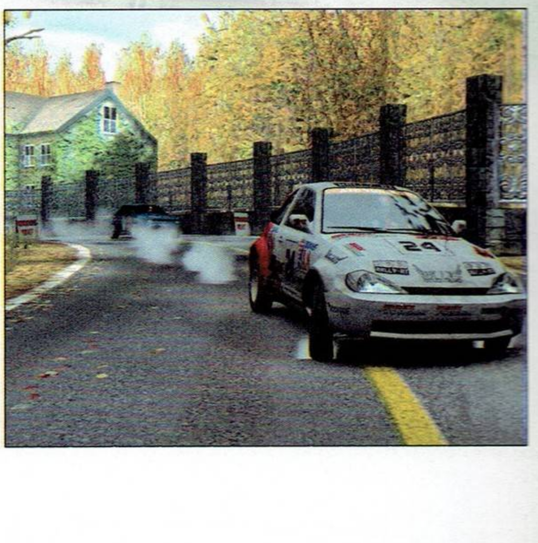
защо очакваме?

Insane на същите производители е едно от най-забавните мултиплейър рейсинг изживявания, които сме виждали.

притеснения

Демото не затвърди горните очаквания.





ПРОИЗВОДИТЕЛ ASCARON GMBH **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** ASCARON GMBH **ПЛАТФОРМИ** PC
САЙТ HTTP://WWW.ASCARON.COM **ЖАНР** HACK'N'SLASH **ИЗЛИЗА НА:** АПРИЛ 2005Г.

Sacred: Underworld

Sacred продължава по пътя на Diablo II

Автор: bROkO

Още в началото искам да ви призная, че не си падам особено по hack'n'slash-овете. Аз обичам хардкор ролевите игри, а не мизерните **Diablo** клонинги. **Sacred** обаче ме остави с крайно противоречиви чувства. От една страна беше поредното безумно екшън-RPG, вървящо по стъпките на Гяволото, но от друга имаше доста читава история и беше изключително кадърно направено, със свежи иновации и чудесен хумор. А пред нас със страшна сила се задава първият негов експанжън, който ще предложи (надявам се) достатъчно новости, за да се потопим отново в света на Анкария. Или по-скоро *под* света на Анкария.

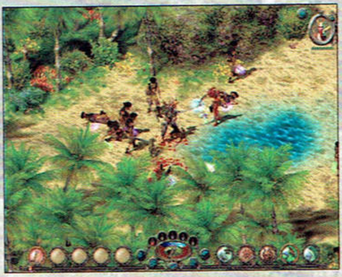
Започвам с историята. Не зная дали вие очаквате от едно екшън РПГ сага, достойна да продължи, примерно, *Властелинът на пръстените*, но личните ми нива на оптимизъм са по-скромни. Та значи историята. След като сте убили дъ ивъл демон-гад Шадар, някак се озовавате в подземния свят на Анкария, където има – познахте – нова демонична твар, която си е поставила за цел пълна власт над света (отегчена прозявка). И вие трябва да я откажете от тези болни амбиции. Перманентно (овации в залата, всички излизат).

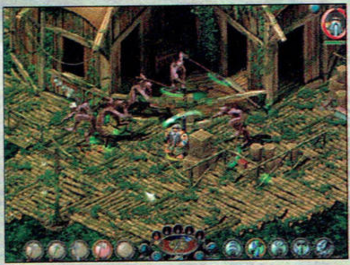
Това ще стане в шест нови локации, като авторите твърдят, че те добавят над 40% неизследвани територии в света на **Sacred**. Трябва да призная, че някои от местностите звучат интригуващо, като например Долината на сълзите, Пиратските острови (където ще има злато в доволни количества) и Джуджешките руини – място, обвито с мистерии (и още злато). Другите са Джунглата, някаква Гора и Пътя на прокълнатите.

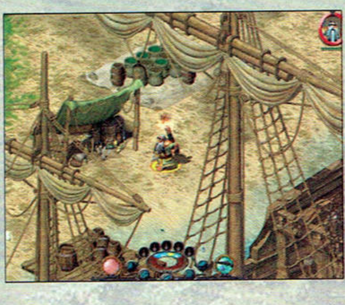
На разположение ще имаме и два нови героя, които да се справят с ордите *хопит* (ходещ опит), представени от над 30 нови типа гадини. Сред тях се споменават сенчестите пазители, които са личната охрана на новия evil dick, пардон, daemon. Или мумиите-пигмеи, които ще кръжат бързо около героя ти, източвайки живота му с отровни стрели. Мда, и аз си спомням третия град на **Diablo II** и също така безумно тъпия филм *Мумията се завръща*. Ще има и някакви мега-опасни стрелци от Джунглата и Бог знае какво още. За героите. Първият актуален юнак ще е джудже, което си има мускет и преносим топ (здрасти, **Serious Sam**), както и, естествено, ***брадва***. Ммм. Обичам ***брадви***. Брадаткото ще разчита предимно на нея и близкия бой, но – съдейки по гореописаното – няма да бъде никак слаб и в атаките от разстоянието. Вторият и по-интересен герой ще е някаква демонична магьосница, която на всичкото отгоре ще може да си сменя формата, както и да се съблича, ако играта е **M-rated.** Стискаме палци. Освен магиите и shape-shifting-а, когато нещата опрат до кокал, тя ще може да раздава правосъдие и по конвенционални начини. Авторите са предвидили и опция да играеш и със стария си, добре развит герой, ако държиш на това.

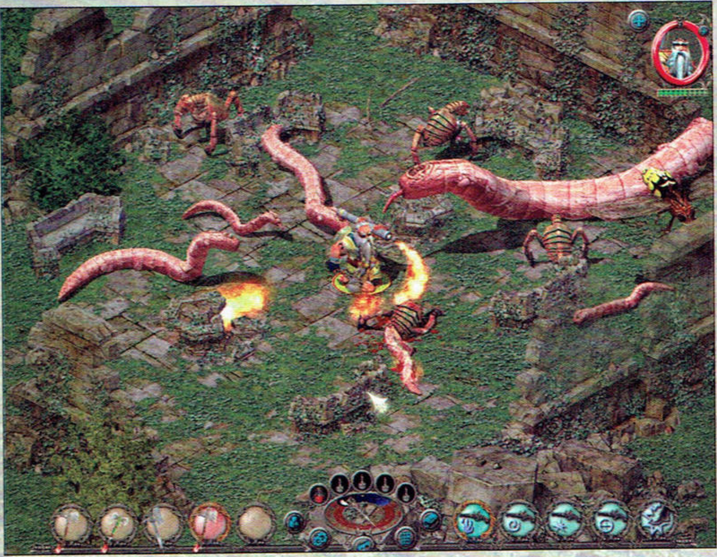
Естествено, ще има и тонове нова екипировка, нови сетове брони, уникални предмети и каквото още си трябва, за да те мотивира да продължаваш да кликаш като обезумял по чудовищата. С ***брадвата***, примерно. По-гъзарските предмети ще бъдат притежание на разни междинни босове, които ще ти ги преотстъпят посмъртно чак след добро количество бой. Накрая, но не на последно място, при нововъведенията са обещани преработен, по-красив и по-удобен интерфейс, както и нови мултиплейърни опции, плюс поддръжка на 1 до 16 играчи онлайн или в локална мрежа.

За финал - малко лични прозрения. Както аз ги виждам нещата, първият **Sacred** се целеше най-вече в **Diablo**-аудиторията, с надеждата на нея вече да й е писнало от въпросната игра и да посегне към още-от-същото-ама-несъвсем. **Sacred Underworld** най-вероятно трябва да се превърне в един своеобразен нов **Lord of Destruction 1.10**. Ако играта си създаде стабилно къмюнити, кой знае, може и още експанжъни да дочакаме. Ще поживеем, ще видим...

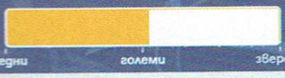








очаквания



защо очакваме?

Sacred в никакъв случай не беше лоша игра, макар че в общи линии ставаше дума за поредния hack'n'slash. Но пък за кадърно направен такъв...

притеснения

Дали новостите ще бъдат достатъчни и добре интегрирани в геймплея; може това да е просто поредният опит да се изцедят още малко пари от геймърите.

ПРОИЗВОДИТЕЛ GEARBOX STUDIO **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** UBISOFT **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, X-BOX
САЙТ WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM **ЖАНР** WWII ТАКТИЧЕСКИ ШУТЪР 18.III.2005 г.

Brothers in Arms Road to Hill 30

Автор: Корасна

„Започваш да опознаваш човека до себе си наистина, едва когато го видиш да умира…“

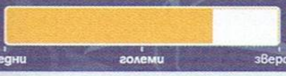
Базирана върху истинската история на полковник от запаса Джон Антал, който е и исторически, военен и сюжетен консултант на *Gearbox* в работата им върху това заглавие, играта ще ни пренесе в един от последните етапи на Втората световна война – а именно 6 Юни 1944 – денят, с който започва Съюзническото настъпление в Европа с атаката над Нормандия, по-известен като **D-Day**.

Главният герой, в чиято кожа ще се намъкнем, е сержант Мат Бейкър, командващ елитен взвод парашутисти-десантчици от **101 Въздушна дивизия** на Съединените Щати, участваща пряко в 8-дневната офанзива за Нормандия, с която съюзническите войски успяват да навлязат в окупирана Франция. Това на практика е и един от повратните етапи в историята и Втората световна война, когато най-накрая съюзниците разгръщат пълна офанзива по земя и въздух на територията на Европа. Действието този път обаче ще ни спести самия десант. Играта започва със събитията в D+5, с други думи - на 11 Юни 1944. В едно интервю полковник Антал казва, че задачата му като консултант по проекта е да се погрижи играта да е възможно най-реалистична и по отношение на това споделя някои интересни детайли.

Въоръжението в **„Братята по оръжие“**, ще е максимално автентично. Пушките са създадени по начина, вече познат и типичен за жанра – със свое собствено тегло, отразяващо се на движенията и стрелбата както на самия играч, така и на компютърно управляваните му подчинени от взвода. Поради което една лека картечница ще се отразява съвсем различно на движенията на всеки един персонаж от автоматичен пистолет или карабина. Друг съществен фрагмент от геймплея, на който е обърнато внимание, е балансът. Става дума за проблема, толкова наболял в доста от заглавията, противопоставящи две или повече страни в един конфликт. По повод на това обаче полковник Джон Антал заявява твърдо, че войната никога не е балансирана. Понякога едната страна има тактическо и стратегическо предимство, понякога – другата. Върху играта е работено именно в това направление – тук не става дума за лесни или трудни мисии, а за реалистични мисии. Такива, в които от тактиката при разполагане на взводовете ви (с цел придобиване на стратегическо и логистично предимство) и бойните умения ще са ключови за успеха. Както и за живота на подчинените ви. Генералната идея при атаките ще е да откриете противника, преди той да е набарал вас. Това ще гарантира елемента на изненада и късна координация от страна на фрицовете. Разполагайки огневи взвод на правилна и удобна позиция, ще си осигурите тактическо предимство и докато той обсипва с горещо олово противника и го притиска, пречейки му да се разгърне, вие ще можете да поемете командването на атакуващия взвод, да направите обход по фланговете и изненадвайки лошите, да ги елиминирате. За по-пълна и актуална тактическа картина на бойното поле, освен традиционният изглед от първо лице, *Gearbox* са въвели и изглед на бойното поле тип „птичи поглед“, предоставящ по-добра перспектива и цялостна визуална картина за оглед на бойните действия, разположението на сградите, средата и терена, на който ще се води сражението. По този начин ще можете да огледате и разположението на своите и противниковите единици. Аргументацията, за да се направи това, казва полковник Антал, е, че когато навремето са ги хвърлили в десанта, съюзниците са имали доста снимки, карти на терена, и друга разузнавателна информация с обозначенията на противникови бойни гнезда и е нормално това да присъства и в играта. В духа на манията за реализъм дизайнерите са посетили много от местата, където са се развивали бойните действия в онези дни – **Зона Юта**, където е бил хвърлен единият от двата въздушни десанта; както и селцата Карентен и Сейнт Мер Егли – описвайки, снимайки и интервюирайки хората от района. За да бъдат униформите, бойните машини и екипировката в реални детайли, Джон Антал се е консултирал и с Музея за бронирани бойни машини **„Патън“** в Щатите, както и **Клубовете на ветераните от Втората световна война** от всички страни в пакта. Ранди Пичфорд, президент на *Gearbox*, казва: *„Разбираме, че сме все още далеч от холопалубата (на USS-Enteprise), но определено се постарахме да дадем най-доброто от себе си и технологията, с която боравихме, за да сме възможно най-близко до случилото се в онези години“.*

Впрочем, дали са успели, ще разберем съвсем скоро – може би още следващия месец.

очаквания

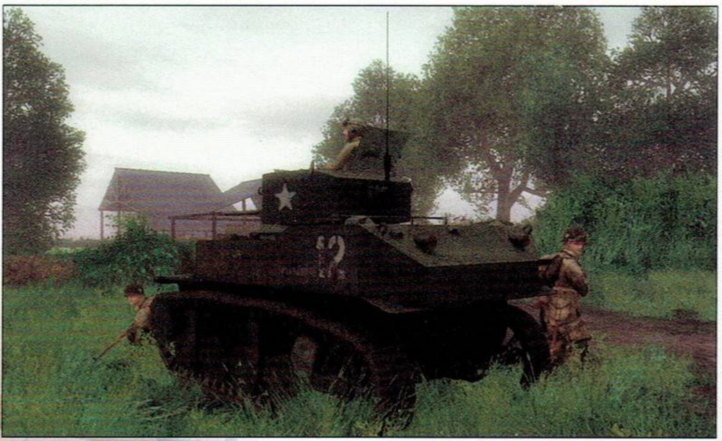


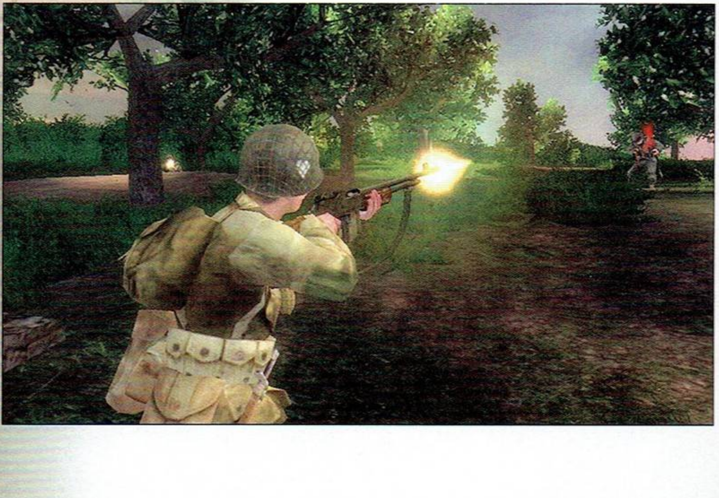
защо очакваме?

Надяваме се да разчупи доста клиширания напоследък поджанр при шутърите - военните, особено **WWII** базираните, чрез все пак стъпилия на истински хора и събития сюжет.

притеснения

Твърде много прилича на **BF1942**, **Call OF Duty** и др., като разликите поне на този етап изглеждат незначителни.





ПРОИЗВОДИТЕЛ MIDWAY **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** MIDWAY **ПЛАТФОРМИ** PC, XBOX, PS2 **САЙТ** HTTP://WWW.MIDWAY.COM/
ЖАНР ЕКШЪН С RPG ЕЛЕМЕНТИ **ИЗЛИЗА НА** КРАЯ НА 2005Г.

Gauntlet: Seven Sorrows

Автор: Groover

15 годишен хит в нови одежди и няколко съмнителни подобрения

С5тоим двамата с един мой познат (Kmeta) и играем. Зеленикавата светлина от монитора се отразява в очите ни, а ние като две истински зомбита щракаме клавишите час след час. Единствените паузи са за раздвижване на пръстите и схванати вратове. Играем **Gauntlet**. Не знам колко часа сме потрошили на тази игра, но и до днес си спомням гледката, която ме вълнуваше преди около 13 години – лабиринти, от които навсякъде пъплят гадове, а ние убиваме враг след враг и търсим храна, защото здравето нерпекъснато намалява. А бяхме млади....

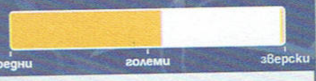
За нас това беше най-добрият екшън с кооперативен мултиплеър режим, а както се оказва - и доста други хора са споделяли нашето мнение. Сега, след като направиха продължение дори и на игра като **Snake**, а съвсем скоро се очаква да излезе и новият **Tetris** (последното в кръга на черния хумор) просто нямаше начин тази класика да не получи своята нова премяна. И ето че дойде момента, в който *Midway* анонсираха това си намерение. Естествено, всичко ще бъде в 3D, ще има два нови персонажа в допълнение към класическите четири, ще си имаме дори история на играта. Която започва горе-долу така:

Имало едно време един император. Както подобава на императорите в подобен род истории, и нашият бил лош. Ама много лош. Толкова бил лош, че цялата му империя живеела в страх от него. Намерили се четири безсмъртни героя – валкирия, боец, елф и магьосник, които решили да се опълчат срещу тирана. За тяхно съжаление техният план бил осуетен – задругата била предадена от съветник на императора и той успял да ги плени. Героите били разпънати на магическо дърво, намиращо се на самия край на света. Мъченията им продължили две столетия, когато по незнайни засега причини дървото, за което били приковани, се унищожило и ги освободило. Оказало се, че по време на царуването си императорът изгубил разсъдъка си заради седем големи гряха, които бил извършил от алчност и себелюбие. Освен отмъщение, в плана на четиримата герои ще има и изкупление за греховете на императора. Изглежда, че спасяването на света този път ще мине през помагане на техния смъртен враг. Кампанията ще ви даде достатъчно големи възможности сами или с верен приятел да минете през една камара места – от подземия до тучни зелени поляни и огромни открити пространства, като прочиствате околносите от всякаква сволоч, която пъпли, ходи или лети наоколо.

Геймплеят на играта не се очаква да бъде кой знае колко сложен. Ако сте верни на принципа – „Първо стреляй, после питай", мисля, че играта няма да има големи тайни от вас. Въпреки това от *Midway* са решили да я нарекат екшън RPG, с което да предизвикат объркване сред редиците на играчите. Истината е, че героите ви ще имат различен стил на игра – боецът и валкирията ще предпочитат да се връзват в множеството, докато елфът и магьосникът ще предпочитат далечните форми на сблъсък с врага. Те ще имат инвентар и ще вдигат нива. Инвентарът ще има точно пет позиции – оръжие, броня, щит, пръстен и амулет. За да не се затормозява горкият играч, няма да му бъде предоставена възможност както е в **Diablo II** да комбинира различни предмети за по-голям ефект, а ще има „добре отличаващи се един от друг предмети с ясни характеристики, които да дават възможност на играча бързо да се ориентира". За да не се претовари сивото ви вещество е разработена и системата за вдигане на нива, която ще ви даде възможност да специализирате героя си в боравене с оръжие, инвентар или магия (или поне такива са конкретните планове – тази част от играта може и да бъде променена до датата на излизане на заглавието). Просто създателите на играта не искат да раздвояват вниманието на играча в различни посоки.

Gauntlet: Seven Sorrows ще може да се играе в два режима – кампания и свободна програма. При кампанията действието е водещо, а вие ще можете да играете последователно с всеки един герой. Ако желаете да минете **Gauntlet** с някой приятел, ще можете да избирате фиксирани двойки персонажи. Свободната програма говори сама за начина на игра. В нея основният акцент е върху екшъна и в него до 4 човека могат заедно да кръстосват нивата в последователност, която вие сами си определите. Комбинациите между героите са абсолютно произволни, но някои от тях ще са много по-ефективни от други. Освен комбо-тата и специалните движения, които героят ви владее, в кооперативен режим различните персонажи могат да комбинират уменията си и да „сготвят горчив мишмаш на противниците си" както казваха едно време колегите от списание MasterGames. Като примери за това се дават стени от огън, които се появяват между два героя и помитат всичко помежду им или метеоритен дъжд, който не оставя жив враг в немалък периметър около главните действащи лица. За да не спира екшънът и по време на кооперативна игра, е разработена хитра система за обмяна на инвентар меж-

очаквания

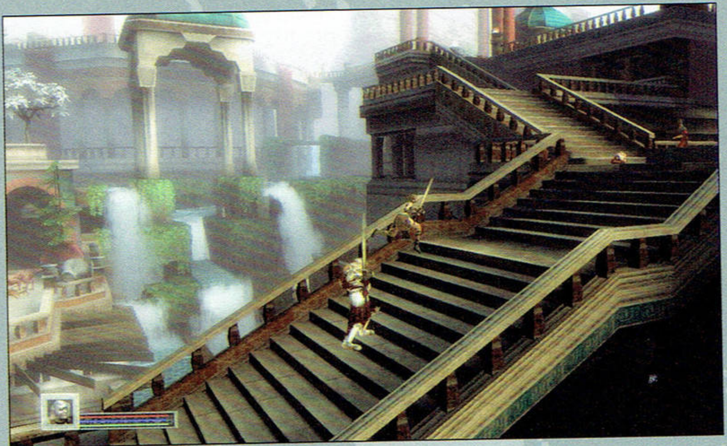


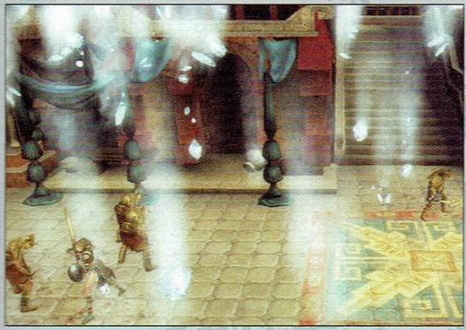
^ защо очакваме?

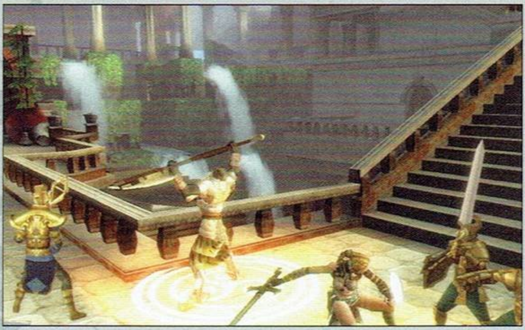
Защото класиките никога не умират. И защото излизат твърде малко игри, които имат шанса да предложат такова аркадно изживяване.

v притеснения

Цялата история с Ромеро и RPG елементите на чистокръвен екшън като Gauntlet ме карат да се опасявам от извращения в тази насока.





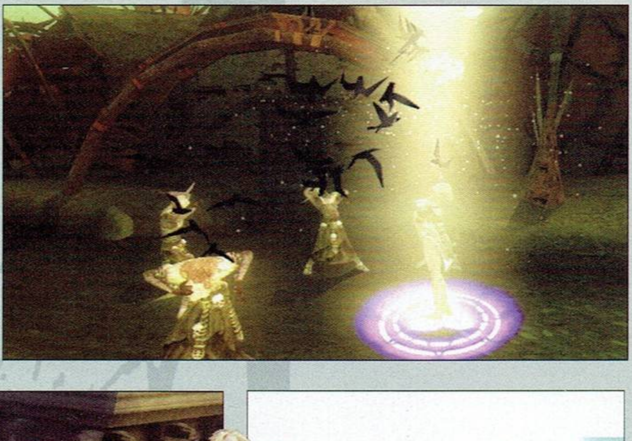


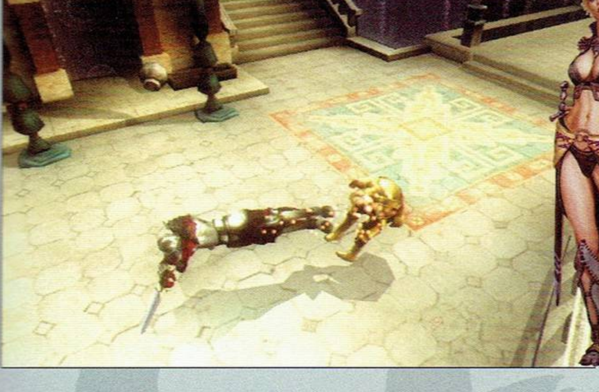
...ду героите ви. Всеки момент на екрана могат да се покажат и четирите инвентарни екрана и да се правят мигновени размени, дори и героите да не са близо един до друг. За богатството на инвентара може само да ни подскаже фактът, че е предвидено в Интернет да могат да се разменят или купуват или разменят различни оръжия.

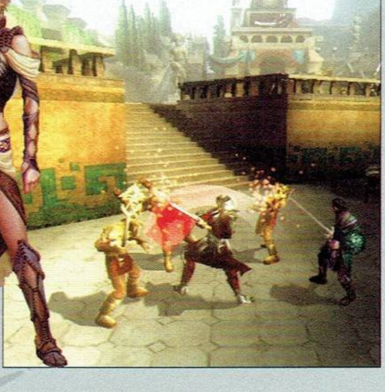
Действието няма да спира по време на такива операции, за да остане **Gauntlet** толкова динамична, колкото и предшественика си. С подобна цел е направена още една промяна. Аптечките със здраве, които преди бяха разхвърляни из нивата, вече са част от миналото. В момента всеки един умрял злодей ще оставя след себе си определено количество енергия, която може да бъде консумирана от нуждаещ се герой.

Стигнахме и до графичната част на нещата. Играта, естествено, ще бъде 3D, което автоматично поставя въпроса за камерата. Знаете, че лошо поставената или водена камера може да унищожи удоволствието от всеки един екшън. За съжаление, не срещнах еднозначна информация из Интернет и интервюта от *Midway* за позиционирането на камерата, затова ни остава да се надяваме всичко да бъде добре. От визуална гледна точка играта няма да блести като свръх нова, но все пак героите и враговете им са достатъчно детайлно направени, ефектите изглеждат прилични, а анимациите, които видях от филмчето за играта - относително плавни.

Честно казано **Gauntlet: Seven Sorrows** е заглавие, което лично аз чакам със смесени чувства. Според мен има реална опасност концепцията на играта да се усложни и тя да се превърне от един елементарен и развличащ екшън в някакъв мелез, който да не носи същия адреналин и удоволствие от избиването на пълчища врагове. Екипът от клона на *Midway* в Сан Диего, който разработва играта, също буди съмнения. В него работят две величия от близкото минало – Джон Ромеро (станал прочут със заглавия като **Doom** и **Quake** и изложил се много с **Daikatana**) и Джош Сойер (**IceWind Dale**) и някак си тяхната творческа биография не ми се връзва с разработването на един елементарен и динамичен екшън. Дано не се окажа прав, защото и аз, и Kmeta с удоволствие бихме хванали лъка и меча за още няколко рунда срещу изчадията на мрака. Старите навици не умират лесно.







STAR WARS
KNIGHTS
OF THE OLD REPUBLIC II
THE SITH LORDS
LUCAS Arts
ПУЛСА

ПРОДЪЛЖЕНИЕТ
НА ИГРАТА НА 20
Е ВЕЧЕ И В БЪЛГАР

Втората част от поредицата ситуирана във
та на Междузвездни Войни – Knights of the Old Re
вече е на българския пазар. The Sith Lords е деб
игра на гейм студиото Obsidian. Създате
студиото, не са чужди за индустрията,
имена стоят зад игри като Fallout, Icewind Dale,
Gate, Planscape Torment и други.

Пет години след събитията на многократно на
ваната оригинална игра, Сит лордовете са изби
ма част от джедайския орден и са на път да
жат Старата Република. Единствената наде
Републиката е един Джедай, който се опи
възстанови силите си и е поставен пред най-
решение в галактиките: да следва светлата ст
силата или да се поддаде на тъмната.

ПРОИЗВОДИТЕЛ INXILE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** UBISOFT **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, XBOX
САЙТ WWW.INXILE-ENTERTAINMENT.COM **ЖАНР** ACTION RPG **ИЗЛИЗА НА** ЮНИ 2005

Bard's Tale

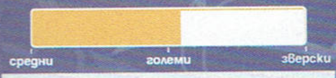
„Ще спася проклетата ви принцеса, бе! Само да си допия биричката...“

Автор: doomy

Оригиналният **Bard's Tale** излиза още през далечната 1985-а година, като се смята за един от родоначалниците на hack'n'slash жанра при RPG-тата. Един от участниците в проекта е Браян Фарго, чието име завинаги ще бъде запомнено от хардкор феновете на ролевия жанр с участията му в създаването на легендарните **Baldur's Gate** и **Fallout**. Двайсетина години по-късно въпросният автор пренася старата си любов през времето, представяйки настоящето заглавие, което спокойно може да се разглежда като римейк, а не като сикуъл.

Игралната вселена е ситуирана на островите Orkney, в близост до Шотландия, като голяма част от концепцията и историята се базират на редица скандинавски легенди и митове. Идеята на авторите е да се създаде една силно осезаема ирония с клишето - магическа фентъзи-вселена, орки и страховити създания за съсичане, принцеси за спасяване, светове за покоряване. Но козът на разработчиците от *inXile* се крие в главния персонаж – Барда. Това не е обикновеният рицар, надянал блестящи доспехи, готов да срази къде-що има паплач по земята, воден от героичната си натура и вроденото си благородство. Не, приоритетите на нашия човек са: жени, вино и музика. В този ред. Хората, играли вече наличните конзолни версии на играта, сравняват образа на Барда с култовия за цяло едно поколение Хан Соло от сагата Star Wars – арогантен, самовлюбен, преследващ лична изгода и притежаващ смайващата комбинация от чар и пиперлив език. Подобен персонаж, поставен във вече споменатата клиширана фентъзи обстановка... сами можете да се досетите колко колоритни приключения предстоят.

очаквания

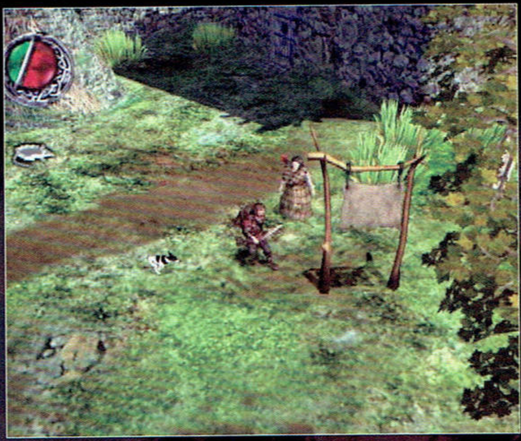


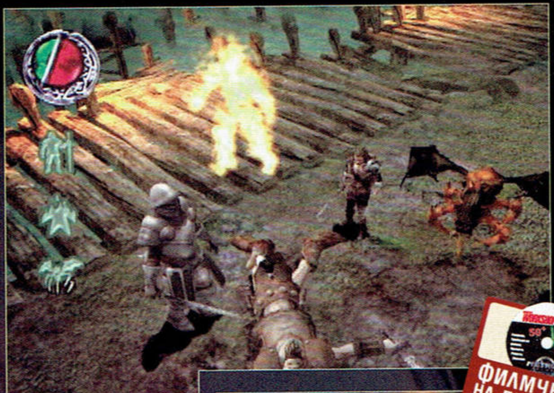
защо очакваме?

Обещания за излизане от каноните и опростеност в жанрово отношение. В добавка идват очертаващият се като култов образ на Барда, както и името на Браян Фарго, разбира се.

притеснения

Конзолната версия на играта не получи очакваните високи оценки, а по-скоро преобладава мнението за една добра, но с нищо неизненадваща игра.



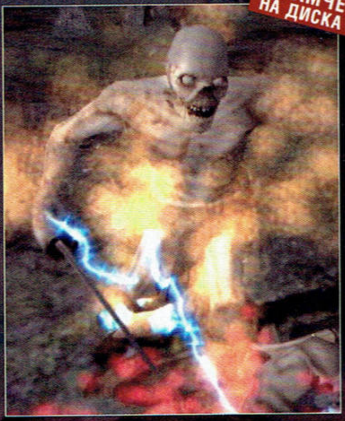


ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

Играта би трябвало да бъде точната смесица между изометричен екшън от типа на **FR:Demon Stone** и класическите hack'n'slash rpg-та. Интересна, макар и не особено оригинална, е концепцията на диалозите. Играчът не знае какво точно словосъчетание ще изстреля Барда в дадената ситуация, а изборът му се свежда до два вида продължение на разговора: хаплив или приветлив. С оглед аурата на главния герой обаче, вторият вариант също не е от най-приятелските. За пример се дава разговор с двама французи (които са помразени и от орките на островите), молещи музиканта да намери откраднатата им жаба. При хаплив отговор, франсетата ще получат по едно споменаване на родител и си продължаваш по пътя. Използвайки втората опция, играчът приема задачата, с уговорката, че ако двамцата не спазят тяхната част от сделката, ще бъдат разрязани наполовина от меча му. Приятно!

Намеква се и за нелинейност, като за разлика от заглавия като **KOTOR** например, където имаме ясно изразени светла и тъмна страна, тук отношението на Барда към света може да се движи по линията „лошо“ и „много лошо“. Светът автоматически ще се променя и напасва спрямо решенията, вземани от вас и вашия стил на игра.

Графиката е аспектът, който буди малко притеснения. Енджинът е Snowblind и именно той задвижва **EverQuest: Champions of Norrath**. Не е най-доброто в момента, но все пак всички станахме свидетели в последния месец как в никой случай великолепна и не дотам детайлна графична основа може да бъде чудесно компенсирана от добри дизайнерски и концептуални решения. Става дума за енджина на **WoW**, разбира се. Пък и въпреки леката недетайлност визуално играта е пъстра и доста колоритна. Друг вдъхващ надежда факт е, че заглавието ще се появи за PC с около половин година закъснение спрямо конзолната премиера, което може да даде на разработчиците възможност да поправят несполуките си в началната версия. Или поне така се надяваме.



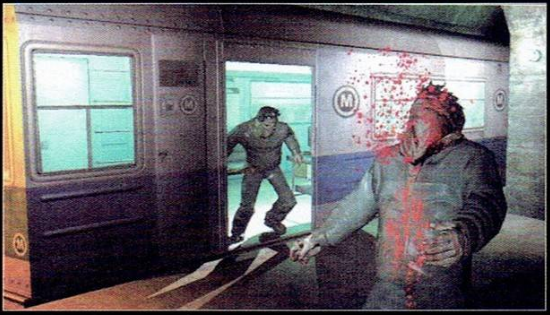
Играта се очертава като свежо и неангажиращо заглавие, на което може спокойно да се отдели време, стига *inXile* да спазят обещанията си. От конзолните ревюта се сипят суперлативи за хумора, свежите идеи и игралната вселена, но пък бива критикуван начинът, по който се смесват двата жанра, а това определено може да развали удоволствието на играча. Все пак, мисля, че дори да не притежава перфектна графика или бойна/ролева система, подобен опит за разчупване на каноните трябва да се насърчава и определено заслужава цялото ни внимание, когато се появи за PC към края на юни. Достатъчно безименна паплач сме посекли в п-брой RPG-та. Време е да го направим отново, този път с малко стил.

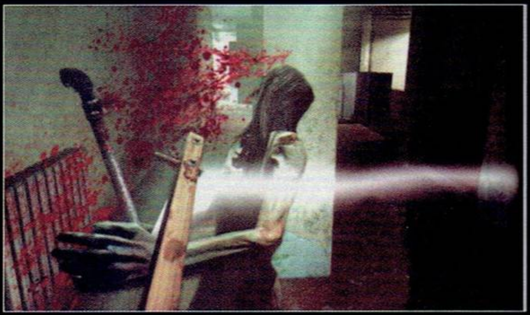
ПРОИЗВОДИТЕЛ MONOLITH PRODUCTIONS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SEGA **ПЛАТФОРМИ** PC, PS3, XBOX2
ЖАНР СЪСПЕНС-ХОРЪР ОТ ПЪРВО ЛИЦЕ **ИЗЛИЗА** ЕСЕНТА НА 2005 ГОДИНА

Condemned

Страхът никога няма да бъде същият...

Автор: Koralsky





Какви времена доживяхме – един от най-големите конзолни производители работи заедно с елитен *PC* дивелъпър, по заглавие със силен *PC* привкус, което ще направи своя дебют на конзолна платформа от ново поколение. Къде си ти в цялата тази история? На същото място (и статут), в което се намираш и в момента – ще го получиш, но няколко месеца по-късно. Тъжното – за пореден път те смятат за секънд-хенд играч. Радостното – поне все още те смятат за такъв...

По темата можем да си говорим с месеци и отново да не стигнем до ясен консенсус, но както вече си забелязал и от заглавието на материала – не това е важното в случая. Важен е новият продукт на *SEGA* и *Monolith*, който - макар и разработван като стартово заглавие за *Xbox2* - е игра, заради която е наложително да точиш мишката и клавиатурата с неистов ентусиазъм.

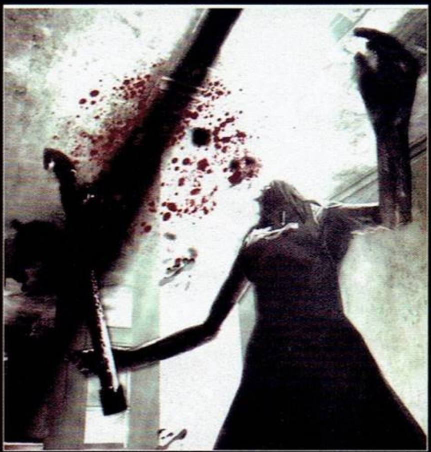
Bloodemned

Мирисът на страх и брутални сцени на насилие, наситени с най-правдоподобната кръв, която някога си виждал в развлекателен софтуерен продукт, са първите два фактора, които ще приковат вниманието ти. На пръв поглед - нищо кой знае колко иновационно. Инициалите на разработчика обаче натрапчиво напомнят, че използваните похвати не са просто небрежен опит да се изстиска и последния финикиец на хорър почитателите. Пичовете от *Monolith* знаят точните пропорции, с които могат да изградят пределно кървава игра, в която да влетят и истински подтискаща *атмосфера*. Първите два **Blood**-а и до днес си остават еталон за правилно използване на червените полигони, а по-всичко личи, че **Condemned** ще бъде голяма крачка в правилна посока. Подпомогнати от технологиите на утрешния ден, родителите на **NOLF** ще ти предоставят графична красота, пред която всемогъщият в момента **Doom 3** ще изглежда сбръчкан. Реални повърхности, девет милиона полигона на персонаж, невиждана до момента детайлизация на всеки един предмет, изграждащ околната среда и светлина, която ще се изчислява в реално време - малка част от това, което ще представи на играчите **Condemned**. *Normal-mapping* технологията ще достигне нови висоти, а използваният *Havoc 3.0* ще озари с живот и най-невзрачното кьоше.

Историята ще се върти около специалния агент Томас, тръгнал по следите на група серийни убийци. Отново – познато. От друга страна, според *Monolith* обратите в развитието на сюжетната линия ще се явяват в най-неочакваните моменти.

Новата игра няма да разчита на експлозивен екшън или първичен страх, който беше отличителна черта на **Doom 3**. В *Condemned* от играча ще се изисква да има зорко око. Предвид изключително детайлната графична обработка, всеки един надран тапет, всяка една леко изкъртена мазилка може да представлява улика, която да те доближи до съответната цел. Екшънът, естествено, ще присъства под една или друга форма, но типичното за 90% от FPS-ите днес „търчи като муха без глава и стреляй по плашилата наоколо" ще бъде сведено до минимум, като ще се разчита основно на бойни сцени с хладни оръжия (тръби, брадви и пр.) Както вече споменах, ужасът в играта ще се обвива постепенно около играча посредством силен съспенс. **Condemned** се очертава като гейм-еквивалента на **Seven**. За да получиш усещане тип „Седем" обаче, е повече от необходимо изкуственият интелект на вражеската половина да бъде на ниво. Противниците на Томас, до един с психични отклонения, отдавна захвърлени в общественото бунище, ще притежават възможността, забележи – да избират произволно оръжие (например – да откъснат тръба от съседната инсталация), познавайки добре инфраструктурата на околната среда да изготвят капани в зависимост от моментната структура на помещението (при това в реално време) и дори да загубят свой съекипник с идеята да те видят окован във вериги за водосточната тръба. Според *Monolith* истинската несигурност за играча настава в момента, в който той очаква битка и не я получава. В моментите, когато знаеш, че някой те гледа, но не предприема каквато и да било офанзива.

И така, очаквай поредното монолитско бижу от ново поколение няколко месеца след премиерата му за *Xbox2*, тоест в началото на 2006 и още – по наше скромно мнение за **Condemned** тепърва ще се говори. За нея ще говорим още много и ние...



очаквания

средни големи зверски

защо очакваме?

+ Игра от ново поколение – как няма да я чакаме

притеснения

- Игра от ново поколение – крие огромни рискове...

ПРОИЗВОДИТЕЛ MAD DOC SOFTWARE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** VIVENDI UNIVERSAL
ПЛАТФОРМИ PC **САЙТ** WWW.EMPIREEARTH2.COM **ЖАНР** RTS **ИЗЛИЗА НА** 26 АПРИЛ, 2005

Empire Earth II

За да не се объркате, когато дойдат танковете

Автор: **Ikarus**

По странно стечение на обстоятелствата в ръцете ми попадна силно лимитирана, но все пак работеща версия на **Empire Earth 2,** благодарение на което вместо изпълнено с догадки, много въпросителни и не на последно място авторски съмнения относно достоверността на тази или онази част от изнесеното в пресата инфо, сега ще прочетете скромните ми първоначални впечатления. Които – бързам да поясня! – в никакъв случай не са категорична и окончателна оценка за финалната версия на играта. Ще опитам да пречупя казаното в пресата и официалните анонси за играта през личните си впечатления и да ви ориентирам със задоволителна точност какво можете да очаквате, когато заглавието кацне на рафтовете в специализираните магазини.

Най-напред – за тези от вас, които не са играли първия **Empire Earth** или чиято памет не е вече така услужлива – ще си позволя да припомня за какво става дума. Първата серия бе дело на *Stainless Steel Studios* и начело със старата мечка *Рик Гуудман* (не нашия, човека от екипа на **Age of Empires**) постигна доста задоволителни продажби и дори обра няколко награди през 2001. Концепцията не бе революционна и се базираше отчасти на **Age of Empires**, но виж графиката – беше. По този показател **EE** се нареждаше директно в челото на класацията сред представителите на т.нар. *втора вълна* триизмерни реалновремеви стратегии, характерни с това, че третото измерение вече не пречеше на играча (спомнете си всички онези ранни 3D реалновремеви стратегии, които хал-хабер си нямаха защо са 3D и как малко от малко да използват енджина, така че да не будят раздразнение в по-лошия случай и присмех в по-добрия). То с нищо и не помагаше, но това е друга тема. Тук съществена разлика спрямо **AoE** представляваше доста по-големият брой технологични епохи – всичко от пещерния човек до роботизираните войски на 21 век, обединено в една-единствена игра. Добрата страна на този амбициозен проект беше, че всеки може да намери по нещо за себе си и да го играе по начина, който желае с оглед на широките възможности за развитие в различните исторически етапи. За жалост това пораждаше и един неминуем за подобна игра проблем – за по-неопитните играчи всичко не само изглеждаше, но и си беше като огромен и не добре организиран миш-маш, в който дори ветераните в жанра на моменти губеха контрол над ситуацията – под напора на тоновете юнити и хардкор микромениджмънт – в по-късните етапи на играта. Водещите се по над четири часа мултиплейър схватки не подобряваха цялостната ситуация и играта си остана основно ориентирана към по-„твърдите“ играчи.

Player > Chaos

За направата на втората част е ангажиран екипът на *Mad Doc*, отличили се с експанжъна **Empire Earth: The Art of Conquest** и **Star Trek: Armada II**. Тях няма да ги коментирам. Екипът е останал верен на традицията и се е постарал да запази непокътнат главния коз на играта – нейното разнообразие, като в същото време отстрани основните недостатъци и направи заглавието достъпно за редовия играч. Начинание, което винаги крие риска крайният продукт да се получи ни рак, ни риба.

Засега ще си спестя коментара по този въпрос, нито съм играл достатъчно, нито това е финална версия, за да съм категоричен, но имам някои съмнения.

За начало графичният енджин е изцяло нов и съвсем в крак с времето се възползва от pixel и vertex шейдъри, изобилие от текстури и отразяващи се на геймплея атмосферни условия – като паралелно с това е достатъчно гъвкав, за да върви прилично и на по-слаби машини. Нещо, което проведените от мен тестове на три различни конфигурации доказаха. Играта се справя с обширни терени и сериозни масовки от прилично изглеждащи единици с изненадваща лекота. През 2005 това не би трябвало да учудва никого, затова ще си послужа с едно култово изречение от далечното минало (няма да споменавам откъде е цитатът) и ще приключа темата – *„Играта използва графичен енджин, което е добре и ще помогне доста.“*

Доста по-драстични са нововъведенията в интерфейса и геймплея. Според авторите, в стратегиите имало само един ресурс и това е *вниманието на играча*, в което са напълно прави. В игра с толкова епични размери, то е дяволски необходимо. За да не се губи фокусът от същественото, са въведени някои доста оригинални решения. На първо място – Citizen мениджъра. С помощта на този екран лесно можете да наглеждате работниците си и вместо да указвате на всеки по отделно какъв ресурс да събира, имате възможност директно да го посочите в списъка. Работникът ще започне да добива ресурса от най-близкото до него находище. До курсора се изписва и число, указващо с колко свободни работници разполагате в момента. В същия екран можете да пренасочите работна ръка

очаквания

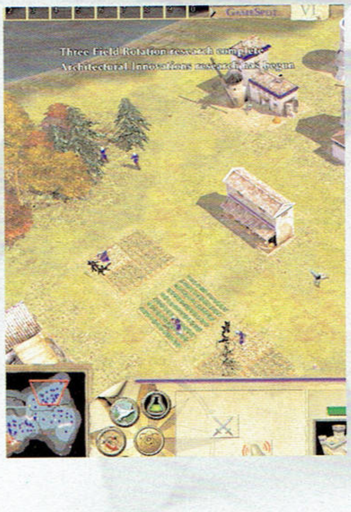
средни големи зверски

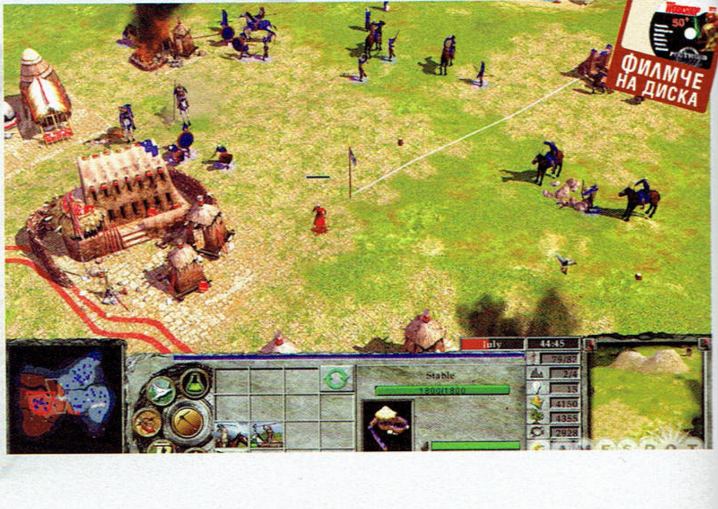
^ защо очакваме?

-Интересни средства за микромениджмънт на макро ниво
-Акцент на битките

v притеснения

-Нелепо изглеждаща графика
-Стара концепция, предъвкана за пореден път. Стига


Three Field Rotation research complete
Architectural Innovations research has begun



към приоритетна суровина, а за още по-прецизен контрол е налична и опцията да посочвате конкретно находище, тъй като всички разкрити са обозначени на картата с икони.

Следващата екстра е War Planner-а. С него управлявате войсковите си групи – къде и кога да нападат. Заповедите се изобразяват с големи и отчетливи стрелки. Можете да задавате и последователност на маневрите – примерно да отвлечете вниманието на врага с добре премерена диверсия в другия край на картата, след което да го прегазите с основните сили. Печените играчи може би ще продължат собственоръчно да си контролират армията, но в случай, че им се прииска да поотпочинат и да подкарат малко по-лежерно играта, тази опция е безспорно удачна и улеснява геймплея. Особено ако прибавим факта, че съотборниците могат да си „разменят“ военните планове (war plans), координирайки по този начин атаките си. Повече няма да губите битките само защото вашият човек се е улисал и не е вкарал навреме войските си в мелето.

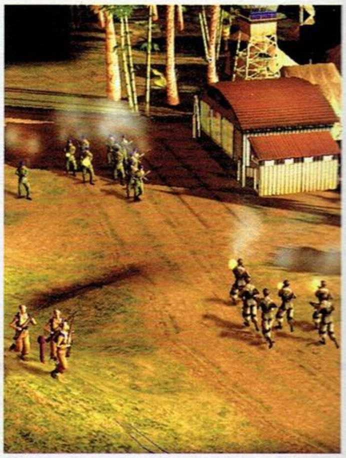
Тук стигаме и до екрана за дипломация, с който, въпреки че изобилства от варианти (пари за мир, териториални права в замяна на единици и т.н.), се борави лесно, а опцията за твърди договори гарантира, че съюзникът не може да развали калимерата в ключов момент и да ви *прехаби*.

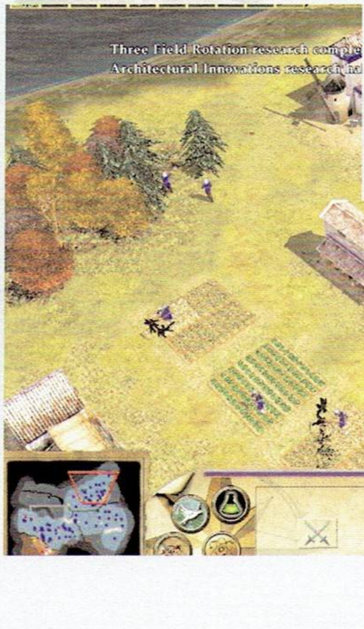
Интересно е и технологичното дърво. Ъпгрейдите са разделени в три категории – Military, Economic и Empire. Вместо ресурси, за тях са необходими research точки. Те се трупат постепенно, когато имате построен университет, а след завършването на 6 от наличните в епохата рисърчи можете да преминете в следващата. Фактът, че на практика не струват пари е подобаващо компенсиран – за да имате повече университети трябва да контролирате повече територия. Всяка карта е разделена на множество територии, контролът над които се придобива с построяването на Town Center в тях. Всяка носи определени бонуси, а строежът на сгради в чужд район води до негативи. Единствено Town Centre-овете покачват лимита за единици, така че вече не може просто да се заврете в единия ъгъл на картата, тихо да построите армия и да овършеете всичко. Иначе самите единици се избиват взаимно на добре познатия ни принцип *камък-ножица-хартия*. Тоест всяка има бонус срещу някоя друга и на свой ред е уязвима от трета. Като връх на сладоледа идват така наречените Корони. Те се присъждат, когато играчът значително води в дадена област. Например ако контролирате най-много земя, ви се присъжда War Crown, за особено могъща икономика можете да получите Economic Crown и т.н. Всяка от тях върви в комплект със специална единица, играеща ролята на герой. Тези бонуси не са всемогъщи и са за определено време, като могат да ви бъдат отнети и преди изтичането им – ако друг играч достигне необходимите изисквания, както и когато преминете в друга епоха (общо 15 в играта).

Всички тези удобства, пестящи усилия, се ползват благодарение на един доста удобен интерфейс, в който винаги знаете кое къде е и за какво служи. Въпреки това играта е адски мащабна, а в самото начало – и объркваща. За да не се спекат новобранците, е предоставена възможност за огромен брой настройки в екрана за нова игра – от коя до коя епоха да се играе, с колко единици да се започва, колко да траят сезоните и договорите – все добри решения. Освен няколкото самостоятелни кампании е предвиден и мултиплейър, на който се възлагат големи надежди.

Притеснения

Каквото и да си говорим, това си е поредното предъвкване на концепцията на **Age of Empires** (чиято трета част също се задава). По-мащабно, с опит да се предложи повече разнообразие и т.н., но така или иначе – нищо кой знае колко ново. Проблемът в игри, опитващи се да бъдат оригинални на базата на престарели концепции идва от там, че в стремежа си да вкарат колкото се може повече нововъведения, за да изглежда играта като нещо различно, много често се жертва балансът. Дали и тук ще е така е въпрос, чийто отговор иска доста игра и ще го оставя на този, който ще пише ревюто.




Three Field Rotation research comple
Architectural Innovations research ha
October
54:26
Fortress
127/127
3/4
48
4088
4748

ПРОИЗВОДИТЕЛ MITHIS GAMES **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** THQ **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, Xbox
САЙТ HTTP://WWW.MITHIS.HU **ЖАНР** ACTION/RT TACTICS **ИЗЛИЗА:** ЛЯТОТО НА 2005 Г.

Battlestation: Midway

Морска битка като на кино

Автор: Alex III

Краят на януари позволи на света да види докъде е стигнала работата по **Battlestations: Midway**. Този път освен серия от превюта, в мрежата се появиха и няколко видеоклипа от идващата игра на *Mithis*. Ще ги намерите на дисковете на списанието – вижте ги, защото те илюстрират красотата и духа на играта по-добре от всяко описание.

Кратък преговор за отсъствалите – новото заглавие на унгарците, отговорни за **Imperium Galactica**, представлява смесица между тактическа симулация и екшън. Действието се развива в Тихия океан през месеците между японското нападение над Пърл Харбър и повратната точка на морската война – битката за Мидуей. Играта дава контрол над цяла американска или японска флота, с която трябва да изпълниш конкретна задача, различна за всяка мисия. Стратегическите заповеди се дават на цели подразделения наведнъж, но по всяко време можеш да поемеш (от трето лице) управлението на най-важния кораб, самолет или подводница и да оставиш адреналина на боя да те залее.

очаквания

средни големи зверски

защо очакваме?

Оригинална концепция и прекрасна графика

притеснения

Прекалено опростяване на стратегическата част заради конзолното управление

Въпреки явното внимание към екшъна обаче, **Battlestations: Midway** в никакъв случай няма да бъде плитка игра. Единиците в нея са многобройни и реалистично пресъздават историческите си прототипи. Ще видим огромни тежки крайцери, бързи разрушители, малки корвети и катери, повратливи фрегати, потайни подводници и – зараждащата се парадигма на морските битки по онова време – самолетоносачите. Моделирането на авиацията не отстъпва на корабите. Изтребители, щурмови самолети, торпедоносци, обичайни и пикиращи бомбардировачи с наземно и морско базиране – целият възможен арсенал ще присъства в играта и ще се разкрива постепенно с напредването на действието. Защото периодът 1941-1942 година е решаващ не само в геополитически план, но и от гледна точка на морското военно дело – тогава окончателно приключва ерата на крайцерите и се ражда модерната тактика. На теб - играча - ще се наложи да преоткриеш законите й и да се адаптираш към изменението на позициите, силите и средствата с напредването на кампанията.

Макар засега да не са ясни подробностите, знае се, че играта ще включва мисии (10-12 на брой) както от американска, така и от японска страна, като вторите ще бъдат значително по-трудни и ще се отключват след минаването на щатската част от кампанията. Освен това ще има т.нар. предизвикателства (challenges), които също ще се отключват с напредването на играта и ще изискват ефективното използване на някакъв конкретен тип единица, примерно *Torpedo bomber challenge*.

Играта в мрежа засега остава в медийна сянка, но според дизайнерите ще бъде една от привлекателните за потенциалните купувачи страни на заглавието. Със сигурност се знае, че всички версии – за PS2, Xbox и PC – ще поддържат игра за 16 души, вероятно в отбори с общо стратегическо командване, но с поделен контрол над единиците – т.е. от изометричната стратегическа карта един играч ще разпредели патрулите, ще вдигне авиацията в търсене на врага и ще построи флотата, а останалите ще управляват отделни подразделения или машини на самото бойно поле. Както и да е организирана по-конкретно самата игра обаче, ясно е че потенциалът за мултиплейър е огромен и *Mithis* смятат да го използват докрай.

Играта ще включва битки около тихоокеанските острови с участието на единици с наземно базиране. Засега обаче по тях има доста да се работи, както и по изкуствения интелект и системата за симулация на повреди по корабите и машините въобще. Любопитен и донякъде тревожен факт е, че на последните срещи с журналисти **Battlestations** е бил демонстриран на PC (защото това е безспорно най-добре изглеждащата версия), но хората на *Mithis* са управлявали играта не с клавиатура и мишка, а с геймпад от Xbox. Въпреки че контролът явно е бил съвсем интуитивен (левият джойстик управлява движението машината, десният променя гледната точка и прицелва, бутоните стрелят и сменят фокуса на вниманието), редно е да се запитаме дали програмистите ще обърнат достатъчно внимание на интерфейса за PC.

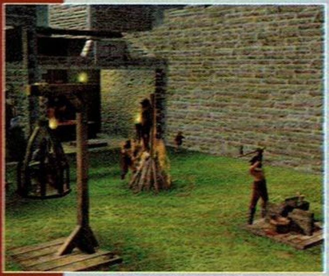
Засега ни остава само да чакаме кога унгарците ще завършат работата си. Дотук заглавието им демонстрира много впечатляваща и детайлна графика, добра смесица от аркадна и реалистична физика и страхотен потенциал за игра в мрежа. Остава да видим как ще се оформи стратегическата част на геймплея мисиите и управлението с клавиатура и мишка, но показаното от *Mithis* до момента не оставя място за съмнение в способностите им да създават хитови игри.

Preview

Въпреки че броят премина под мотото *Сроковете - на салун!*, обвит в тежки наргилени пари и подранило пролетно настроение из баирите говедарски, се оказа, че сме пълни с интересни заглавия и материали за тях. Едва ли ще пропуснеш **Bloodrayne 2**, нито пък първия поглед върху **Empire Earth 2**. **The Settlers: Heritage of Kings** и **Star Wars Republic Commando** също влизат в задължителната програма, както и спортната вълна, заляла безценните ни страници. Но под сянката на големите заглавия ще откриеш не по-малко достойни умозрения на автори от най-сериозни величини, одухотворили с неповторимия си стил игри като **Robots** и **Flashpoint Germany**. Препоръчваме!

КАКВО ОЧАКВАМЕ

Battlefield 2


Stronghold 2

Splinter's Cell Chaos theory

-ИГРАНО В РЕДАКЦИЯТА

Heroes 3

The Settlers: Heritage of Kings

Unreal Tournament

Project: Snowblind

Цитати на Броя

За незапознатите – нашето момиче е дампир – полу-вампир, който разполага с всички облаги на кръвопийската природа, но е освободен от слабостите ѝ, така че спокойно може да хрупа чесън на припек.

...

На режисьорското столче, предполагам знаеш, е приседнал Уве Бол, за когото в много интернет-форуми се спори дали пък Уве не е най-лошото нещо, с което ни е дарила германия след Хитлер.

...

Можете да играете онлайн, ако намерите още някой луд за връзване

...

За съжаление престижът, подобно на честта и достойнството, не се яде, нито се пие, нито деца храни.

...

От малко все мравкороботи и пеперудороботи правело, а мечтата му била да си направи водно охлаждане.

...

И накрая, авторите просто не са успели да избягат от клишетата – всеки си има баща, майка, чичо, братовчед, хамстер, златна рибка, които са били убити от злите войници на Чин или пък са се самоубили за някаква висша кауза.

...

Влизате в ролята на Нейтън Фрост – новобранец в международна миротворческа коалиция, носеща оригиналното име Liberty Coalition. По-големият му брат е загинал, служейки в същата коалиция и нашето момче е решено да се представи по-добре (т.е. да се постарае поне да не умира).

...

Тоест, тачиш ли повече от всичко на света комбинацията от мишка и клавиатура, мразиш втората игрална станция, или обичаш да се возиш най-много на черно-зеления автобус, то съседът ти има на разположение около два месеца да се радва на своя автомобил. Честито.

...

БАКАЛОВ ПАУЪР

ПРОИЗВОДИТЕЛ TERMINAL REALITY **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** VIVENDI **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, XBOX **САЙТ** HTTP://WWW.BLOODRAYNE2.COM/
ЖАНР ЕКШЪН ОТ ТРЕТО ЛИЦЕ **ПРИЛИЧА НА:** DEVIL MAY CRY, LOK:DEFIANCE, POP: WARRIOR WITHIN

BloodRayne 2

Rayne In Blood...

Автор:Snake

BloodRayne – няма как да не го призная в спонтанен пристъп на възхищение – е гениален продукт. Това е една посредствена игра, която обаче е уловила по почти свръхестествен начин квинтесенцията на двата изначални символа на живота – кръвта и секса. И е успяла да ги вплете в една изумителна дигитална паяжина от страст, перверзност и агресия. Да размие границата между болката и удоволствието, между страстта и яростта, между секса и насилието. Да вкара ръцете си в клетката на първичния звяр,

нашият първичен звяр

обграден от дебелите, стоманени решетки на моралните норми. Там, където сме го затворили лично, далеч от спретнатото ни и подредено общество, в цялата му крехка беззащитност. Да плъзне нежен пръст с изящно лакиран нокът по острите зъби, да прокара ръце през сплъстената козина, да простене от удоволствие, когато чуе гърленото ръмжене. След това да се протегне бавно и с рязък жест и изненадваща сила да откъсне ръждивия катинар, бележещ древната спогодба на Сапиенса за правилно и погрешно.

И в един прекрасен миг възбудата се слива със стаената в теб злоба, вродената ни ненавист към цялата изкуствена подреденост е белязана с мощен рев. Докато звярът

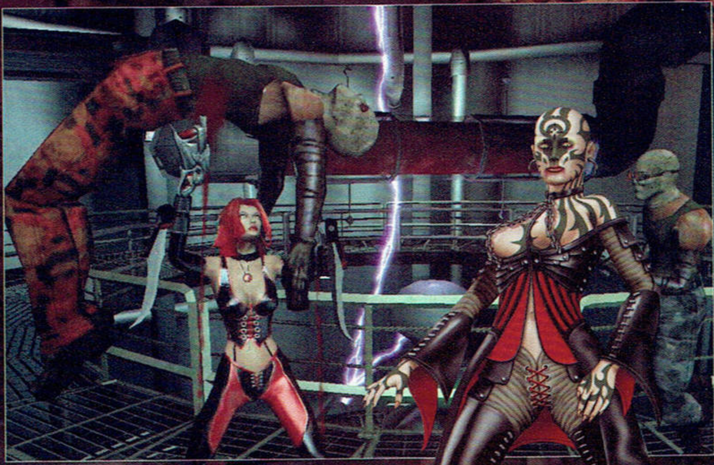
ти

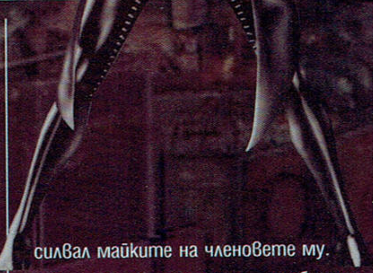
се отърсва от хилядолетията еволюция и пристъпва навън. А истеричната обърканост на мислите бива изместена от едно очарователно простичко двуполюсно цяло. Да раздаваш смърт и да съграждаш живот. Да чукаш и да убиваш.

Ако си поиграем на метафори, **BloodRayne** е песен, която успява да те хипнотизира с внушението си до степен да спреш да обръщаш внимание на факта, че вокалите са фалшиви, а зад инструментите стоят инвалиди в напреднал стадий на обездвижване.

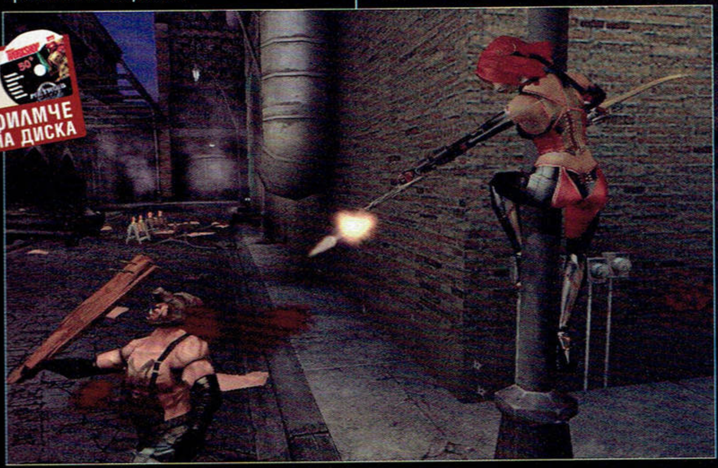
Исто[е]ричен пристъп

Предполагам никой не е очаквал витиевата литературност от история за *бльд-сакинг-ред-хедед-вампирик-биоч*, така че сюжетът в **BloodRayne 2** е напълно издържан в традициите на първата игра. С други думи – практически отсъства и те потупва плахо по рамото единствено в моментите, когато авторите са решили, че имаш спешна нужда да получиш малко мотивировка за клането. Или пък си търсят повод за поредната кът-сцена, фокусирана върху циците на Рейн.





ФИЛМЧЕ НА ДИСКА



За незапознатите – нашето момиче е дампир – полу-вампир, който разполага с всички облаги на кръвопийската природа, но е освободен от слабостите й, така че спокойно може да хрупа чесън на припек.

Наместо да прекарва живота си в легнало положение и с вдигнати крака, както доброто възпитание изисква всички жени с подобна физика да правят, Рейн е нарамила два особено големи ножа и се саморазправя еднолично с лошия вампир Кейгън и родата му до девето коляно. Въпросният прочее се явява баща на нашето момиче, след като момъкът, в спонтанен пристъп на вдъхновение, изнасилва майка й и избива останалите й близки. Сега Рейн му връща услугата, като междувременно анихилира и всяко изчадие на мрака, което се изпречи на пътя й. Това странно хоби е перфектно оползотворено от Сярното общество, което открай време се занимава със същата дейност, при това явно водено от някакви неизяснени комплекси, защото никой не е изнасилвал майките на членовете му.

С това бекграундът, необходим ти за осмисляне на **BloodRayne 2**, в общи линии се изчерпва. Новата история?

Нацистките машинации от първата част са заменени от малко по-актуални фонови събития от съвременността. Вампирите са създали някаква мистериозна гнус, наречена лаконично „Саванът", която трябва да скрие завинаги слънцето и да разреши генерално проблема им с дневната светлина. На Рейн не й пука особено за потенциалния крах на човешката цивилизация, но в хода на проточващото се през годините отмъщение светът така или иначе ще бъде спасен. Ей така, между другото.

Секс и насилие

Ако има две думи, които да формулират ясно основната причина да си пуснеш **BloodRayne 2**, то те – в случай, че още не си го схванал – са именно надлежно записаните в горното подзаглавие. За секса и откровената перверзност вече казах доста, но сигурно мога да кажа и още няколко пъти по толкова. В играта има моменти, в които – ако си мъж в полово активна възраст и с адекватна сексуална ориентация – като нищо можеш да усетиш как малкият поразник се надига. Още в интрото имаше един абсолютно незабравим кадър, в който Рейн и Севърин си говорят в колата, с която са дошли на партито на Зеренски. Севърин е на преден план, а Рейн стои на задната седалка. В един момент той изръсва някаква тъпа реплика от типа на „Ти и само с вида си можеш да ги убиеш“ и отваря вратата си, за да излезе навън. Лампичката в купето светва, докосвайки Рейн със светлината си и ти схващаш, че шибанякът е бил прав. Бледа кожа, тежка очна линия, леден поглед, коса, прибрана назад в скъпа прическа, прилепнала черна рокля, невъзможно стегнати гърди, очевидна липса на сутиен, съвършено тяло.

Уау, ама не онова с орките и елфчетата.

Цялото първо ниво, преминало под знака на същата тази черна рокля. Отговорно заявявам, че ако Рейн беше останала в този си аутфит до края на играта щях сериозно да обмисля идеята да кача оценката с една единица. Не, че коженият панталон, бюстието и обувките на невъзможно висок ток са лоша идея, просто си падам адски много точно по този дарк имидж. Както и да е. Мисълта ми беше, че от Рейн, от всичко което прави и казва, струи повече похот отколкото от цялата седмична програма на *XXL* на куп. Например моментите, в които нашата героиня пие кръв от женски персонажи докато ръката й небрежно гали гърдата на жертвата, са толкова директен внос от остров Лесбос, че няма как да не изръкопляскаме възторжено.

И тук небрежно стигаме до въпроса с насилието. В момента сериозно обмислям въпроса дали пък именно **BloodRayne 2** не е най-виолентната игра, която съм играл някога и за момента май само **Postal 2** разполага с необходимите данни да се съревновава адекватно с нея. Другите потенциални кандидати просто не могат да се борят за подобна *детайлност* на въпросната виолентност. Имам чувството, че колкото авторите са си попретупали работата при декорирането на нивата с текстури, толкова и са се постарали в анатомичните модели на жертвите да няма пропуски.

Нека сме наясно: тук не си говорим за малко повече пръскаща кръв или за някоя и друга затъркаляла се по пода глава. Говорим за стандартно и леко за изпълнение комбо, при което нещастникът бива набучен на едното рейново острие, вдигнат пищящ във въздуха и умело завъртян, за да може второто острие, изправено под правилния ъгъл, да отреже последователно четирите му налични крайника и в последствие – в явен пристъп на милост – и главата му.

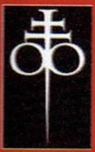
Говорим за някакъв нещастник, чийто стомах е надлежно разпран, червата му са извадени и той бива систематично душен с тях. Говорим за оголени кости, за пулсиращи органи, за кръв, която се излива на тласъци със звук, който на моменти заглушава всички останали звуци от играта. Особено, ако подът е покрит с кървящи тела.

Лице назаем

Рецептата за приготвяне на **BloodRayne 2** е толкова очевидна, че чак е очарователна в наглостта на плагиатството си. Просто вимаш равни дози **Legacy of Kain: Defiance**, **Max Payne**, **Prince of Persia** и **Devil May Cry** и ще получиш сикуъла на Кървавата Рени. В общи линии единственото нещо, което авторите реално са добавили

от себе си са вече нееднократно споменаваните сексуални алюзийки и грубото насилие. Заемките – дори на ниво движения – на моменти направо плачат за правна намеса. Най-лошото в цялата работа е, че наместо да заформят един своеобразен бест-оф от гореописаните титани, от *Terminal Reality* така и не са успели да уловят фийлинга на заглавията, от които са крали. Рейн няма стаената мощ и арогантността на Кейн, нито агресивността на комботата му; булет тайм сикуънсите така и не могат да се докоснат до адреналиновата истерия на Мистър Пейн, който в тези моменти буквално се извисява над времето; лекотата и интуитивността в акробатиките на Принца са заменени от мъчително и неприятно за управление подскачане, в което дори не можеш да върнеш времето след поредното си неминуемо падане; виждаме някакво недоносено подобие на

Рейнски символики



В случай, че си си задавал резонният въпрос какво точно е онова завъртяно нещо, вплетено в заглавието на играта – обяснявам услужливо.

Символът на BloodRayne, който всъщност се явява разпознавателния знак на членовете от Сярното общество, към което очарователната вампирка принадлежи, е древният алхимически символ на черната сяра. Воден от желанието да се гордея с теб, когато попаднеш в поредното псевдо-интелектуално телевизионно състезание – продължавам с лекцията.

Сярата (*sulvere* на санскрит, *sulpur* на латински) е позната още от древни времена. В Битие се упоменава, че адът мирише на сяра, което и до днес остава най-популярната сярна асоциация в мейнстрийм културата. Самата дума най-вероятно произхожда от арабското „surfa“, която означава жълто. Визира се яркият цвят на веществото в природата. Омир споменава „отблъскващата болестите сяра“ през девети век преди Христа, а през 424 година преди Христа племето на Бутиерите документирано разрушава стените на някакъв град, запалвайки смес от въглища, сяра и катран под тях. По някое време през 12 век китайците изобретяват барута, който в основата си е смес от калиев нитрат, въглерод и сяра.

Ранните алхимици даряват сярата със собствен символ, представляващ триъгълник върху кръст, който по-късно преминава в тук разглежданото лого.

През 1770 година сярата, така да се каже, зажива нов живот, след като Антоан Лавоазие доказва на научното общество, че въпросната е самостоятелен елемент, а не съединение, както се е смятало до тогава.

двупистолетно-мечовите изстъпления на Данте, което не просто попада в сянката на оригинала, а буквално изсъхва там. Кражбите от големите е подкана за директно съревноване с тях, а Рейн няма силици за подобно нещо. Ако се дистанцираме от секса и насилието – които са чудесно нещо, спор няма – няма как да не отбележим, че през годините между **BloodRayne** и **BloodRayne 2** в света на търд пърсън екшъните се случиха много хубави неща, на фона на които няколкото нищожни стъпки напред на сикуъла спрямо оригинала изглеждат... ами нищожни.

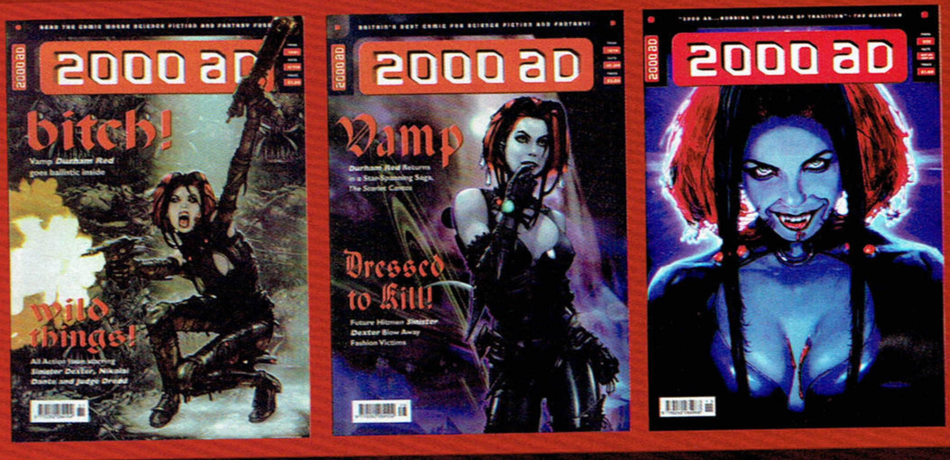
Прочее, като си говорим за плагиатство – дори идеята за Рейн е елегантно чопната от не особено популярната комиксова героиня *Durham Red*, снимки на която надлежно прилагам към статията. Като започнем от цялостната ѝ червенокоса визия и стигнем до полу-вампирската ѝ същност и оръжейните ѝ предпочитания. Само на мен ли ми се струва така или *Terminal Reality* ги е прихванал дигиталният еквивалент на клептоманията?

Искаш ли да си поиграеш с мен?

Нека най-сетне да хвърлим един поглед на геймплея. Не е особено далеч от акъла – в контекста на всичко, казано до тук – че **BloodRayne 2** е директен, безкрайно праволинеен екшън, в който си проправяш пътя през сравнително хомогенна маса от врагове, разнообразявана на моменти от някой и друг зъл бос. Иновациите спрямо предишната част са абсолютно недостатъчни, но – ако се дистанцираме от казаното в горната графа – са предимно в правилната посока. На първо място сега сблъсъкът при битките вече е напълно реален и осезаем. Усещането, че Рейн маха неориентирано с мечове край лошите пичове, а те услужливо се разпадат на части, е вече в миналото. Тук стоманата среща плът, костите се разтрошават под тежките удари на любимата ни дампирка, агресията – особено в началото, преди репетитивността на боя окончателно да те отврати – те блъсва директно в главата. Без никакви колебания мога да заявя, че първото ниво в имението на Зеренски беше едно от най-адреналиновите ми игрални преживявания за годината. Нивата на сексуалното напрежение (Рейн в горепоменатата черна рокля) и насилието (когато пълният набор от обезоръжаващо кървави комбота все още беше нещо ново и интересно) достигат истерични висоти. Кръвта ми кипеше, падът лежеше в ръцете ми подобно дръжките на двете легендарни остриета, кръвта буквално се плискаше край мен. Ако продължителността на **BloodRayne 2** беше двадесет минути и играта започваше и свършваше в това имение, финалната ѝ оценка би била поне 9.

При все че нещата, попаднали на мушката на злостното ми недоволство, не са едно и две, най-големият грях на *Terminal Reality* остава именно фактът, че не успяват да задържат до край интереса, който са сграбчили в началото. Когато си видял как първото разсечено от теб тяло се разпада в достоен за учебник по анатомия разрез, можеш да изръмжиш от удоволствие. Но когато разсечеш стотното тяло по абсолютно същия начин, всичко е отишло по дяволите. За съжаление новите серии от удари и умения, които се отключват след победата над поредния бос, доста рядко са по-интересни от най-простичкото фийдинг комбо, достъпно още от самото начало. След средата на играта ще се сдобиеш с някои особено приятни таланти, като например възможността да изпратиш призрачния си двойник да изсмуква кръвта на някой от лошите, докато ти се биеш с друг, пълното замразяване на времето или пък страховитата Кървава буря. Но по това време магията, поне в моя случай, се беше загубила окончателно.

Освен с остриета, както и в първата част, разполагаш и с огнестрелни оръжия. Наместо да взимаш падналите пушкала на лошите обаче, този път си имаш митична двойка писто-


2000 AD
bitch!
Vamp Durham Red goes ballistic inside
Wild things!
2000 AD
Vamp
Durham Red Returns in a Star-Spanning Saga, The Scarlet Cantos
Dressed to Kill!
2000 AD

Durham Red

BloodRayne Дъ Мууви

Няма как да не хвърлим малко светлина и върху задаващия се едноименен филм, който, по времето когато пиша тези редове, вече е в процес на пост-продукция и заплашва да сблъска светлинните си фотони с екрана на любимия ти киносалон неприятно скоро, както напомня и приложения към играта трейлър. Дори в рамките на някакви си минута-две се случват предостатъчно неща, които да те накарат да се задавиш от смях, което предполага, че пълната двучасова лента се очертава като най-истеричната забава на годината.

На режисьорското столче, предполагам знаеш, е приседнал Уве Бол, за когото в много интернет-форуми се спори дали пък Уве не е най-лошото нещо, с което ни е дарила германия след Хитлер. За момента Уве обаче води поне с две обиколки, понеже ипритът нанася далеч по-скромни мозъчни поражения от *House of the Dead* или *Alone in the Dark*. Последните се приземиха стремително в класацията за най-лоши филми на всички времена на imdb.com – съответно на 31-во и 14-то място. В идните години ни очакват гаври с *Far Cry*, *Hunter: The Reckoning* и *Dungeon Siege*. Защо при това положение в *BloodRayne* участват Бен Кингсли, Майкъл Медсън, Кристана Локън и Мишел Родригез е въпрос, обвит в абсолютна мистерия. Може пък Бол да ги подкупва с нацистко злато тези хора. Или да държи семействата им в плен до края на снимките...

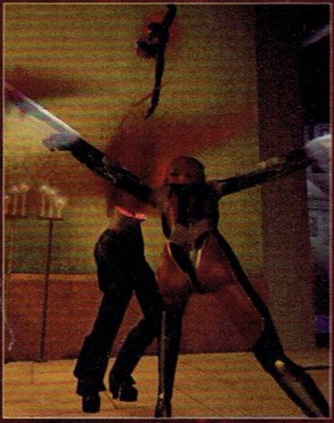
За да бъде перверзията пълна сценарият на титаничната лента е дело на Гуинъвиър Търнър – жената, която еднолично успя да осере екранизацията по култовия роман на Брет Ийстън Елис *Американски Психар*, превръщайки го в нещо като лайт версия на *Дързост и красота*, с Патрик Бейтман наместо Рич.

Ако сюжетът чак толкова те интересува – през осемнадесети век в Румъния дампирката (полу-човек, полу-вампир, полу-иди... уотевър) Рейн (Локън) иска да отмъсти на Краля на вампирите Кейгън (Кингсли), който е изнасилил и нахапал майка ѝ и практически ѝ се пада баща. я, говорим за сериозна организация) Владимир (Медсън) и Себасчън (Дейвис) се опитват да я вербуват да се присъедини към тях.

лети, наречени Карпатските дракони. В хода на играта въпросните се радват на шест последователни ъпгрейда, като към края огнестрелната им мощ става наистина впечатляваща. Интересният момент с драконите е, че за амунициите използват... кръв. За да си заредиш пълнителите, трябва да ги забиеш по особено чаровен начин в някой враг и да си наточиш малко. Ако искаш да стреляш и след като си изпразнил драконите си, те подло започват да черпят от кръвта на Рейн. Сама по себе си – доста приятна идея, стига огнестрелната агресия да не изоставаше толкова драстично спрямо вихрушката от мечове. За разлика от **Devil May Cry**, примерно, от който *Terminal Reality* така или иначе са крали безогледно – съчетанието между използваните оръжия някак не се е получило. Куулнесът просто им се е изплъзнал. Нееднократно съм се опитвал, примерно, да придърпам някой нещастник с помощта на вярната си верига и да го разсека във въздуха, докато прелита покрай мен. Ами не става. В **BloodRayne 2** верижни комбота просто не са предвидени. Нямаш възможност, подобно на **Warrior Within**, да променяш динамично виолентните си идеи в хода на битката. Което е доста глупаво.

Иначе като казах „верига"... всъщност като казах и „глупаво"... Ами виж, пич, веригата в тази игра е ултимативното оръжие. Единствено през защитата на босовете не можеш да пробиеш с нея. За всички останали врагове няколко удара с въпросното чудо са абсолютно достатъчни, за да охладят посмъртно агресивните им помисли. Още повече, че на доста места из нивата има разни шипове, прозорци, вентилатори, мелачки, оголени жици и прочее приятни места, където можеш (а на моменти дори *трябва*) да засилиш *верижно* наличните нещастници. Така, че ако в който и да е момент ти се стори, че **BloodRayne 2** те затруднява – спомни си за този абзац от статията.

Иначе освен гореизброените три попълнения в арсенала, Рейн разполага и с набор от специални умения, някои от които ти изброих по-горе. „Маната" за използването им се помещава в нейния гнево-метър, разположен точно под индикатора за здраве. Въпросният се пълни, когато убиваш със стил. Или казано поиначе – по особено гаден начин. Ако убиваш гадовете, използвайки смъртоносните местенца из нивата (вече споменатото засилване с веригата към разни смъртоносни локации) пък получаваш оригинално наречените „Касапски точки", обозначени с металните рогчета над индикаторите за кръвта и гнева. Когато максимизираш придобитите Касапски точки, кръвта и гнева ти автоматично се пълнят до горе.



По отношение на геймплея си струва да се споменат само още две неща. Първото са отмъкнатите директно от Принца джъмп'енд рън елементи, които са кошмарно реализирани. Там, където при персийския момък имаше интуитивност в управлението, при Рейн има тотална липса на такава. Очаква те сериозно количество падане и псуване, докато хванеш цаката на подскачането по пилони и колони. Че дори и след това. Второто нещо произтича от гореописаното, но се явява изненадващо свежа идея. За да не се луташ като Принц из Механична кула, от *Terminal Reality* са добавили една изключително приятна екстра към талантите на нашето момиче – така нареченият *Aura Vision*, който освен че осветява всички лоши в района, показва посоката, в която се намира следващият ти ъбджектив и оцветява в ярко жълто местата, по които се очаква да подскачаш, за да достигнеш целта си. В резултат на което в **BloodRayne 2** няма никакъв шанс да се загубиш. То принципно няма такъв из тези праволинейни нива, де, ама той принципът е важен.

Похвална ода за култовата посредственост

Много хора смятат, че популярността на **BloodRayne** е базирана върху цицproperties на Рейн. Което изобщо не е така, при все че са си цици като слънце. Върху чифт дигитални цици беше базирана, примерно, **Tomb Raider** поредицата, но дори там освен въпросните вторични полови белези се разчиташе и на една блестяща в геймплейно отношение първа част, без която нещата просто нямаше да се получат. То си е като при секса – едното голо смучене на зърна не може да ти донесе необходимото удовлетворение и е хубаво от вторичните полови белези по някое време делово да се премине към първичните или казано с други думи – към геймплея. А точно на ниво геймплей **BloodRayne** се дъни. В противен случай оценките и на двете серии на играта нямаше да варират в световните издания между 6 и 8, последното – при особено позитивна рецензентска нагласа. И при все това играта е зверски популярна, а Рейн – предполагам знаеш, беше първата героиня от компютърна игра с фотосесия в *Плейбой*. Уловката пич, се намира точно в онова, което съм ти написал по-горе. Тази игра е *перверзна*. Зверски перверзна. Но перверзията е толкова елегантно замаскирана зад познати неща, че на моменти я усещаш едва ли не подпрагово. Да, пич, Рейн е вампирка. Не е като да не си виждал вампири по игрите. И, да – пие кръв. *Вампирски канони, какво да ги правиш.* Е, да обвива стегнатите си бедра около жертвата си. *Просто така й е по-удобно.* И издава твърде сексуални мъркания, докато смуче. *Ами просто му е кеф на момичето, гладничко е било.*

И плъзга леко нокти по голите гърди на жертвата си. *Ама тя го прави несъзнателно, де.*

Да, Рейн не е просто поредната секси героиня. Тя е апотеоза на всичко, което ни е забранено/невъзможно. Но ни се иска да направим.

Тя...

Отмъщава по доста краен начин
Държи се предизвикателно
Облича се още по-предизвикателно
Убива по особено жесток начин
Не зачита авторитети
Чука се с всеки срещнат (да, добре – представено е като „хранене“)
Никой не я осъжда за нищо от това
Ако я осъжда – тя го убива. Да, по особено жесток начин
Червенокоса е
И изглежда страхотно

Но при все всичко това тя – в поредно шокиращо размиване на границите – е от нашата страна на барикадата. Тя е от *добрите*.

Болката се слива с удоволствието. Добрите дела - с греховете. Реалиите се преплитат необратимо. И всичко, което се завърта около подобен персонаж леко губи очертания и фокус. Размива се. Потъва в сянката му. Да, геймплейната посредственост и недообмисленост падат под ножа на един трезв анализ и човек така и не може да си отговори на въпроса дали тези хора толкова си могат или просто са схванали, че повече не им и трябва. Самият аз – както и сам ще видиш от долните редове – не бях особено очарован от играта, ясно осъзнавайки колко по-добра можеше да бъде. Все пак се имам за доста спокоен човек и не ми се случва често да стоваря тежко пада, да псувам две минути и след това да отида да си сипя едно питие, за да си укротя нервите. И в последствие направо да си придърпам цялата бутилка.

Но това няма особено значение.

Дори и хората, които критикуват **BloodRayne**, онези които й пишат шестиците и седмиците, я играят. И се възбуждат. И оставят агресията да се разгори в тях. И след това се чувстват виновни и объркани. Рейн няма нужда да бъде в центъра на добра игра. Тя просто трябва да съществува някъде. За да привлича внимание.

Ето за това ти говорех, че продуктът е гениален. В цялата си посредственост.

графика	8	Рейн изглежда убийствено. Графиката не е нищо особено, но за сметка на това едва ли не всичко по терена може да бъде потрошено. Което внася допълнителен момент в цялостната агресия.
звук	7	Единственият звуков спомен, който остава след приключване на играта, е за натежалия от сексапил глас на Рейн. Но и това не е малко.
увлекателност	6	Интересът ти ще спада прогресивно с напредването на играта, защото новите умения не идват с достатъчна честота и убиването с всеки изминал час става все по-досадно.
дизайн	7	Няколко особено хитри идеи при специалните таланти на Рейн и особено добре замислена ориентация през нивата. Последните обаче са адски безлични.

откроява се 7

+ плюсове

- + перверзна
- + сексапилна
- + виолентна

− минуси

- -репетативна
- -елементарна
- -изплагиатствана

ПРОИЗВОДИТЕЛ EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** VU GAMES **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, XBOX, NCGC **САЙТ** HTTP://WWW.RO OTSGAME.COM// **ЖАНР** НАЕКШЪН-АДВЕНЬ **ПРИЛИЧА НА:** НЕКАЧЕСТВЕН JUMP'N'RUN **БРОЙ CD:**

Robots

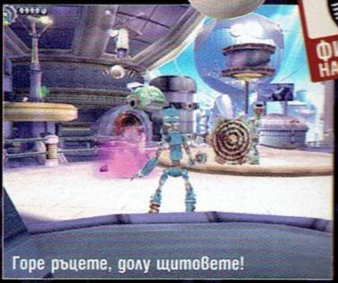
„Аз, Роботът“ ряпа да яде

Автор: Goodman

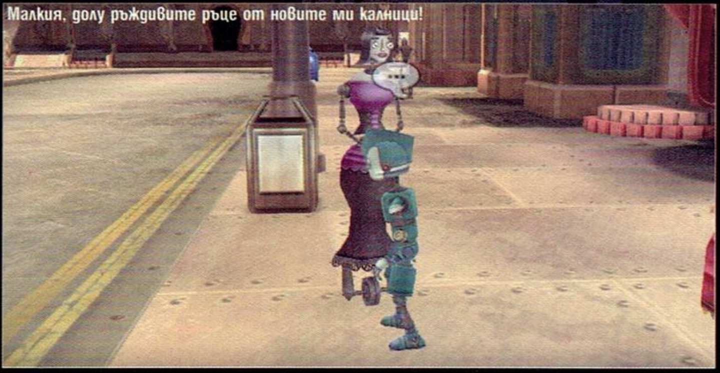
Имало на село едно момче, роботче, което било много хилаво. Такова било, щото майка му все по пол'вин чаша машинно масло му наливала. Гладни времена били. Не стига, че семейството било бедно, ами джедаите таман били ударили планетата, че им свършило желязото за дръжки на лазерните мечове. И след колапса на робо-владелското общество дошла купонната система, коет' ще рече, че трябва всяка вечер да ходиш на купон, а олиото 10 купона струвало. Но наш'то момче не се давало, много било оправно, много stuff сглобявало. От малко все мравкороботи и пеперудороботи правело, а мечтата му била да си направи водно охлаждане. Неговите го гледали, гледали и решили, че един ден от него голям робот ще стане. Купили му нови ръце и крака с последните си болтове и го изпратили в големия град да си дири късмета...

Натъжих се като чух тази история и си казах „за тая игра аз трябва да пиша, колегите нищо не разбират от драма“. Топъл лъч светлина проби облаците на моята зима, когато видях първите шотове от бъдещото заглавие и си рекох „тая игра ще е като **Rayman 3** в света на **Syberia**“. Жежкото лято отведнъж стопи ледовете, когато разбрах, че освен в игра, роботчето ще участва и във филм с роботното заглавие „Търговската Педерация отвръща на удара“, където армия от роботи разгромява джедаите, взема дръжките на мечовете и им ги слага многократно с възвратно-постъпателни движения там, дето Фримана не дава да пишем къде.

Дойде време да си пусна играта. Така се зарадвах, че поддържа високи разделителни способности, че веднага простих на разработчиците за морално остарелия графичен енджин и елементарния дизайн на нивата. От достоверен източник, който бе превъртял играта, научих, че след първо ниво ставало по-зле, щото джедаите решили да саботират проекта и своевременно обрали хазната на Търговската Педерация. След което нямаше как да не захлипам от удоволствие като чух, че парите са стигнали и за музика, и то точно както трябва – като в амерканска мелодрама, в която три лелки плетат, а пощальонът минава и им маха. Сълзи на щастие потекоха от очите ми, когато дочух, че роботчето тропа като се движи и че някои от големите роботи дори говорят. Изпаднах в екстаз като разходих героя си из село, утрепах две робокучета с гаечния ключ, намерих на един ръждясал старец ключовете, събрах на бащата малко пружини от улицата и в замяна получих нова броня, гаубица и хвърчибот другарче. Малко се натъжих, когато една робокака ми каза, че болтчето ми било още малко за нейната гайка, но не ѝ останах длъжен и ѝ отвърнах „да ти ръждяса гайката дано!“. Проклятието хвана декиш не само върху нея, ами и върху целия робосвят и всички роботи взеха да циклят на място, наместо да си ходят по задълженията. Реших да се възползвам от случая и да обера няколко банки. Банки на село нямаше, но влязох в кметството и взех да събирам златни пружини. Веднага изскочиха робопазачите и - аха да се обадят - извадих гаубицата и ги застрелях с железните пружини, дето ги бях събирал дотам. После минах и събрах не само златните пружини, но и тия дето бяха изпопадали от пазачите. Тъпо ми беше само, че враговете бяха толкова глупави и слаби, че как щях да тренирам за битката с джедаите? После излязох на терасата и се стреснах от едно голямо око. Нямало от какво да се плаша, щото окото продавало upgrade-и за роботчето и хвърчиботчето срещу пружини. Ма кви upgrade-и само – да може да носи повече пружини в дисагите, да вижда златните пружини на картата, като стреля да хвърчат самонасочващи се пружини. Окото даже ми записа прогреса в играта. Уууумно око, иначе как щях да го разплача!


Горе ръцете, долу щитовете!

Хванах влака и отидох в големия град! Голям град, голямо чудо! Кръгли сгради в облаците, скачаш помежду тях да събираш пружини, постоянно падаш и пак се появяваш до близкото око. Пълно с пазачи, дето умират от 3 изстрела и нито един достоен противник. Никъде няма босове, няма и помен от платки за изкуствен интелект. Срещнах един износен робот, който ми обеща upgrade ако му донеса болтове и сини светлинки. Голям зор видях – само скачане по платформи, падане, пак скачане, утрепване, пак скачане. И няма как иначе, мишката никва я няма, клавишите за управление – свръхчувствителни, камерата – най-ужасната камера на света. Найсетне занесох болтовете и получих нова задача – иди другаде, събери още болтове и сини светлини. Наложи се да управлявам дистанционно хвърчибота да бута лостове и да събира пружини. После още платформи, още скоци, много падане, много страдане и много еднообразие. Дори и светлинна пушка получих, но вече не се радвах. Разбрах, че джедаите са си свършили работата – проектът по изстрелване на робот в космоса беше пропаднал.


Малкия, долу ръждивите ръце от новите ми калници!

графика	3	Пак 256 цвята. Умрели текстури. Енджин отпреди новата ера. Близките обекти са 3D, но целият свят отзад е 2D рисунка. Тотално луди системни изисквания.
звук	3	Глупава музика като в американска мелодрама с елементи на щастие. Главният робот не говори. Тук-таме някой NPC-робот се обажда.
увлекателност	3	Еднообразен геймплей – скачане по платформи, събиране на пружини и болтове. Слаб ИИ на противниците. Лоши камера и управление, правещи играта неоправдано трудна.
дизайн	3	Еднообразни нива, абсолютна липса на дизайнерска заплата. Все пак, роботите приличат на роботи.

3

със серизони проблеми

+ плюсове

+ има бутон Quit Game
++ има бутон Quit to Desktop

– минуси

- отвратителна камера
- остаряла графика
- монотонен геймплей
- стерилна атмосфера

ПРОИЗВОДИТЕЛ EA SPORTS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** EA SPORTS **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2 **САЙТ** WWW.NOVATA-UEFA-SUX-BIG-TIME.COM
ЖАНР РИТАЛКА **ИЗИСКВАНИЯ:** 800 GHZ CPU,64MB RAM, 32MB VIDEO **ПРИЛИЧА НА**: FIFA 2005

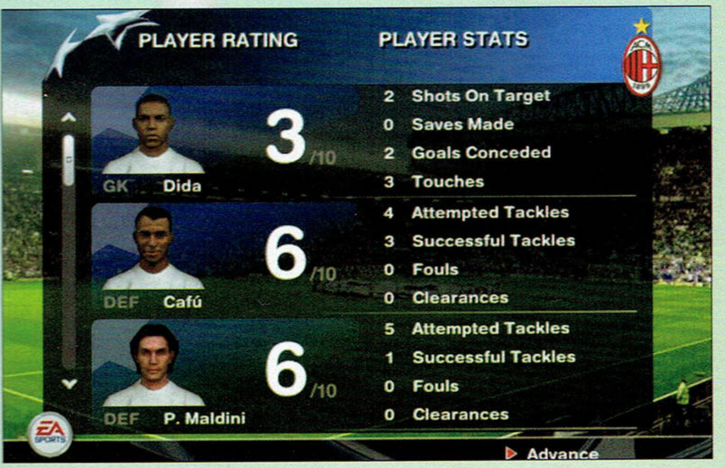
UEFA Champions League 2004/2005

Автор: Krasleto

Ще успее ли Челси да грабне 1:0 на Стамфърд? Ами пуснете телевизора...

Добре де, бях виждал слаби игри - та нали през страниците ми са минали "шедьоври" като **Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3**, **Nina Agent Chronicles** и **Marine Sharpshooter** – барабар с продължението му. Но не и на *EA*. Бях виждал постни експанжъни на игри - такива дето добавят по 1 карта и 1 оръжие и опцията да си оцветиш името на героя с флумастерчета. Но не и цели игри. Наистина, не помня кога за последен път бях толкова отвратен от игра, камо ли от футболен симулатор. Айде примирих се, че канадците са поели по по-добре утъпканата и лесносмилаема за масите аркадна пътека, докато дръпнатите зад **Winning Eleven/PES** серията са решили да емулират всяка една чупка в кръста, на която човешкото тяло е способно. Но да паднат толкова ниско... Всъщност, за да бъда наистина отвратен от **UEFA Champions League 2004/2005**, сигурно трябваше да прекарам с нея доста повече време, да нагазя в дълбокото - world class трудност, разбивката на различните игрови системи и прочее, но при положение, че играя **FIFA 2005** вече от 3 месеца насам, не го сметнах за наложително. Просто не си струваше.

Нека карам подред. Греда номер едно - широкоекранността. Поради каква причина това странно дизайнерско решение - близо една пета от видимата ти площ да бъде разпределена между двете черни ленти в горния и долния край на монитора - е намерило реализация в играта, все още не мога да си обясня. Бих го нарекъл "опция", ако имаше начин да се изключи, но уви - няма. Тук привържениците на нововъведенията в кавички биха отбелязали, че докато на Фифата в долния ъгъл се изписваха само имената на собствените ти футболисти, сега в черните ленти има място и за противниковите такива, и за таблото с резултата, и за рекламата на *EA Sports*, и за емблемите на двата отбора, и за изписване на статистики като ударите към вратата. Евалата, Интерфейс, само дето аз искам да виждам кога нападателят ми по крилото се открива, за да му подам и неслучайно си дърпам камерата на максимален зуум.



PLAYER RATING

PLAYER STATS

GK Dida 3/10
2 Shots On Target
0 Saves Made
2 Goals Conceded
3 Touches

DEF Cafú 6/10
4 Attempted Tackles
3 Successful Tackles
0 Fouls
0 Clearances

DEF P. Maldini 6/10
5 Attempted Tackles
1 Successful Tackles
0 Fouls
0 Clearances

adidas.com
SHARP
MasterCard
www.championsleaguegame.ea.com
adidas.com
KEANE
16

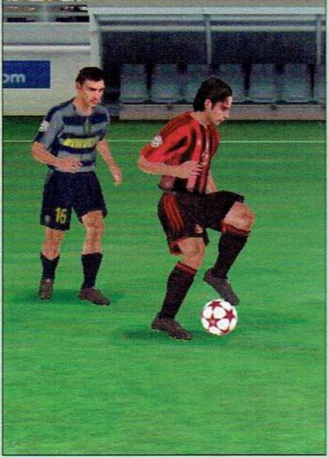
Греда номер две, която отначало дори не можеш да си обясниш. Значи, във **FIFA 2005** има някакво странно подобие на "camera lock" – похват, използван предимно в търд пърсън екшъни, за да може когато искаш да намлатиш точно един звяр, да не го изгубваш в мелето. Е във Фифата, когато топката беше в противниковия отбор, а ти се защитаваше, защитникът ти "прихващаше" ответния футболист, контролиращ топката и тичаше назад, към наказателното ти поле, в една равнина със него, пречейки му да премине или подаде. Няколко месеца по-късно, в Уефата, намираме, че тази иначе така незабележима с просто око екстра отсъства. Резултатът е, че без този "camera lock" защитата ти не се впечатлява от посоката, в която нападателят атакува, ами е освободена да си търчи накъдето си поиска. На практика това означава, че ако дадеш стрелката назад, защитникът ти ще се обърне с гръб към нападателя и ще се втурне стремглаво към собствената ти врата, а ако дадеш стрелка нагоре или надолу, защитникът ти няма да продължи да следи нападателя, ами ще избяга прекалено далече от него и познайте какво... оня вече ще е вкарал. От една страна, така футболистите изглеждат по-повратливи и маневрени, а прословутото забавяне от **FIFA2004** и **UEFA EURO 2004** е отдавна забравено. От друга обаче, в първите няколко часа отбранявайки се на новата Уефа ще се чувстваш като в небрано лозе и повечето време ще кръжиш около противниците като безмоторен самолет. Да не говорим колко е унизително да не можеш да отнемеш топката на "amateur" трудност. На хартия сигурно звучи смешно, но това е и най-голямата и значителна разлика на **UEFA Champions League 2004/2005** и предхождаща я **FIFA 2005**. И тя съвсем не е в положителна насока - всичко, което Уефата представлява, е на практика една downgrade-ната Фифа, сякаш *EA* са хванали първото срещнато хлапе на улицата и са го попитали какво не му харесва във Фифата, изпълнявайки всяко негово желание и опростявайки я до неузнаваемост.

Греди номер три и четири - насочване на удара и извеждащи пасове. Във Фифата навярно често ти се е случвало да останеш сам срещу вратаря и да пропуснеш. Или пък да центрираш топката и нападателят ти да я изпрати на метри от гредата. Просто защото изкуството да вкараш гол във Фифа се определя не само от силата на удара, ами и от правилното насочване. В ситуации „сам срещу вратаря" трябваше да насочиш или в противоположния, или в по-трудния близък ъгъл, иначе вратарят я лови/избива. Тук обаче са решили, че това е прекалено трудно за средностатистическото лапе и са въвели "революционен" подход - ако си срещу вратата и не насочиш удара, ами просто си държиш стрелката напред, докато тичаш и шутираш, топката си влиза безпрепятствено във вратата. Евала, че обезсмислихте играенето с джойстик, *EA*. Другото триково изпълнение - извеждането в коридор също е елементаризирано, поради споменатата по-горе липса на "camera lock" и новопридобитата способност на защитниците да правят кръгови движения около теб и да гледат тъпо, когато топката вече ти е подадена.

Головата ти идилийка става пълна, след като разбереш как са опростили преките свободни удари - докато преди се изискваше огромно количество тренировки, за да се научиш да спираш движещата се чертичка в две граници - едната за силата, другата за точността, сега просто задържаш копчето като за обикновен шут – само внимаваш да не влезе в червената скала, за да не изпълниш удар в стил "падащ лист, забравящ да падне". Веднъж усвоиш ли правилния натиск на бутона и направиш ли не особено трудното съждение да използваш "curl" т.е фалцов удар на по-близките разстояния и "driven" за по-далечните, фаловете се превръщат в по-сигурен източник на голове от дузпите. Естествено, покрай преките и непреките свободни удари, са барнати и корнерите, но - слава Богу - там положението е по-нормално или поне аз не съм им отделил достатъчно време, но на пръв поглед е доста по-трудно да се намери винаги печеливша формула. А и тук възможността да местиш защитниците си свободно спестява нервите, които неизменно си похабил, инкасирайки еднаквите голове от ъглов удар на **FIFA 2005**.

Въпреки всичките тези, свързани предимно с геймплея кусури, Уефата си има и добри страни, пропускането на които би било най-малкото неудачно от чисто журналистическа гледна точка. Оформлението на играта е на обичайното за *EA* ниво - удобни менюта, из които се чуват наистина убийствени бийтове и парчета, по-добри от тези на предишните 3 Фифи, взети заедно. "The Season" модът този път е обогатен с наистина приятни мисийки като "вкарай 3 гола с еди кой си играч", "задръж топката еди колко си процента от времето", "подай еди колко си точни паса" и в повечето време мачовете ти няма да започват от центъра, а от ситуации като "червен картон на Стам и дузпа за Интер във 56-тата минута на дербито". Играта ще те пусне напред ако не изпълниш всичките ти поставени за даден мач задачи, но освен че няма да можеш да отключваш благинки като различни екипи и топки, ще понасяш и определени наказания. Още в самото начало например, имаш мач срещу резервния си отбор и понеже играя с Милан, пуснах в атака Шева и Индзаги, оставяйки Креспо и Томасон в резервите, които на свой ред ми се отблагодариха с по 1 гол, в следствие на което трябваше да се разделя с Пипо, понеже "собственикът не бил доволен". Веднъж като въртнах играта и я започнах наново на по-голяма трудност, естествено бих резервите си с 4:0, вследствие на което пак трябваше да продам играч, но не бях ограничен нито от позицията му (нападател) нито от статута (резерва или титуляр). Или пък как съдията на места бъркаше и отсъждаше фалшиви засади само и само коментаторите да могат да го оплюят, а понякога свирваше и фал „игра с ръка" на произволен принцип, накъсвайки още повече играта. Добро впечатление ми направи звуковото оформление - от чисто новия коментар (Али Маккойст и Джон Мотсън най-сетне ги разкараха) до симулацията на коментарно студио с хора, обаждащи се да те поздравят или просто да изкажат мнение за представянето на отбора ти в първенството и в Шампионската лига.

PIRLO
21
MasterCard
adidas.com
SHARP
MasterCard



Но всичко друго, приятели мои, си е директно копие на излязлата неотдавна **FIFA2005** - леко грозноватичката вече графика, отборите, дори трансферите на футболистите не са актуализирани, поради което няма да видите Мориентес в Ливърпул или Божинов във Фиорентина. Да беше самостоятелна игра - да й дигнех оценката с две точки и да бях поразцъкал повече от задължителния минимум, но не би! Истината е, че **UEFA Champions League 2004/2005** е просто една осакатена и обрязана **FIFA 2005**, поднесена ни в опаковката на най-големия и комерсиален футболен форум. И за малко да забравя - **forza rossoneri**!

графика **5**

Прогресивно остаряваща. Не ви ли е срам, напишете нов енджин, че ми писна да гледам еднаквите движения...

звук **8**

Новите коментатори са свеж полъх, а саундът този път наистина е убийствен. Но тонколонки пролет не правят.

увлекателност **5**

увлекателно ми беше да си тренирам гола от центъра на **FIFA2005**. Тази боза може да е увлекателна само на най-ревностните вентилатори на *EA Sports*.

дизайн **8**

Менюта, интерфейс, цялостно усещане – все едно съм наистина в шампионската. След първия мач обаче, реалността ме връща в регионална В група.

добра **6**

+ плюсове

+ музиката от интрото („дъ чееееемпиънз")
+ музиката от менютата
+ коментарното студио ала Сашо Диков

− минуси

- досущ като FIFA 2005...
...само дето е осакатена...
... и прилича най-вече на „мод"
... отколкото на самостоятелна игра

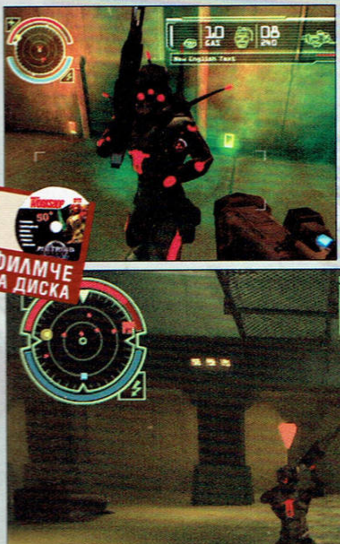
ПРОИЗВОДИТЕЛ CRYSTAL DYNAMICS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** EIDOS INTERACTIVE **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, XBOX
САЙТ WWW.PROJECTSNOWBLIND.COM **ЖАНР** FPS **ИЗИСКВАНИЯ** 1 GHZ CPU, 256MB RAM, 64MB VIDEO

Project: Snowblind

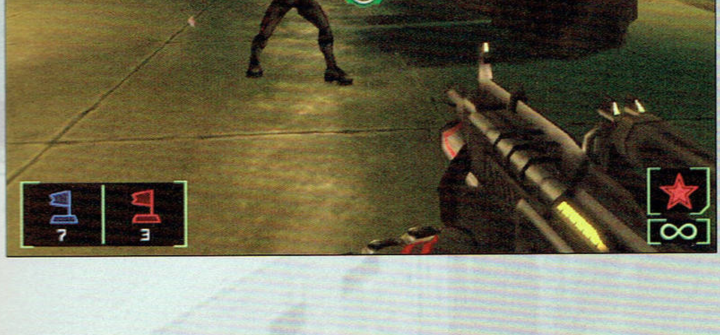
Автор: Ikarus

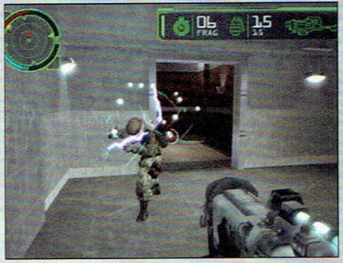
Или защо на някои хора им е студено в главата

Има игри, за които просто ми е неприятно да пиша. И то не защото са толкова ужасни и нескопосани, а просто защото са пошли и печалбарски и всичко в тях е правено с тази идея – да се извади нещо бързо на пазара, подплатено с името на голям разработчик - каквито *Crystal Dynamics* със сигурност са – и широка рекламна кампания и да се приберат паричките. **Project Snowblind** е такава игра. И точно защото Кристалите са толкова големи, стоят зад толкова култова поредица като **Legacy of Cain** и очакванията към тях винаги гравитират около „зверски“, нямат право на заглавия като настоящото. То би стояло нелошо в каталога на коя да е по-посредствена фирма, но не и в тяхния. Още по-неприятното е, че играта е базирана на вселената на **Deus Ex**, която пък ми е в топ 5 за най-гениалните заглавия и този факт допълнително влива отровна жлъч в без друго гробищното ми настроение.

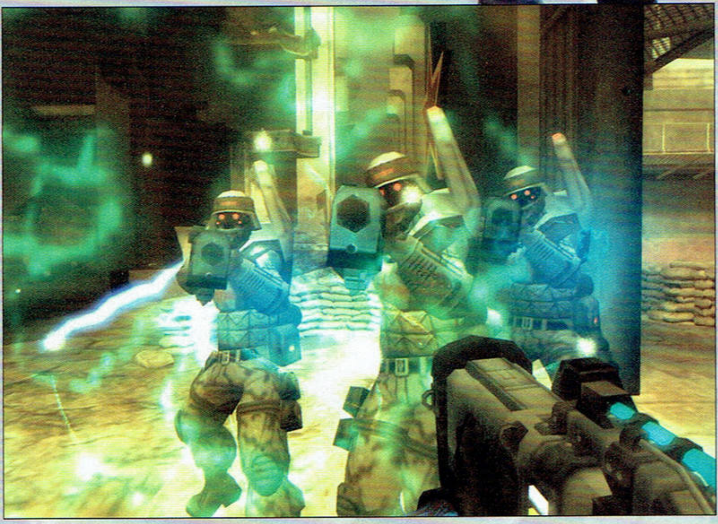


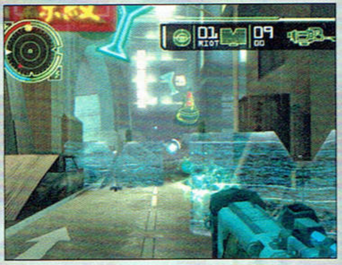
ФИЛМЧЕ НА ДИСКА





Всичко започва с идеята да се направи поредно продължение на легендарния **Deus Ex**, но след провала на **Invisible War** *Eidos* (по-известни като *Sodie*) успяват да достигнат до прозрението, че им е нужен разработчик, който ще се справи по-добре със задачата от *Ion Storm*. Мъдро решение и, допреди няколко дни, бих казал – мъдър избор. Само че не се оказа точно така. А може би вината не е само на *Crystal,* защото решението заглавието да е по-комерсиално, съответно - екшън ориентирано, със сигурност не е взето от тях. От друга страна обаче – няма нищо лошо в това да направиш FPS във вселената на **Deus Ex**, а за това, че в реализирането на замисъла се е стигнало до умерен провал – което за мен, а и за всеки по-хардкор фен на жанра, си е съвсем същото като пълен провал – няма на кого друг да се сърдим. И тъй, решено е заглавието да излезе за PS2, Xbox и PC – с очевидната, както вече казахме, идея да се правят „яко кинти“. Както винаги, това е за сметка на играча, защото ако през 2005 чуете „first person shooter“ и „Playstation 2“ в едно изречение, веднага можете да си го преведете като „отвратителни текстури“. Няма какво да се лъжем. PS2 е вече една стара, задъхваща се платформа и макар все още да бълва заглавия, които съумяват да изглеждат изумително добре на нея - това го постигат предимно японци. **Snowblind** не изглежда добре нито на PS2, нито на PC, защото е директен порт, пък и не са я правили японци. След като са излезли **Doom 3** и **Half-Life 2**, да пускаш игра с подобна графика за PC - и то игра с претенции! – си е вече углавно престъпление. Положението донякъде бива закърпено от прилични bloom и particle ефекти, но това така или иначе е само козметика, с която на моменти – особено в последните нива – напълно е прекалено.





Основен курс по спасяване на Света

Историята накратко. Годината е 2100 и някоя си. Влизате в ролята на Нейтън Фрост – новобранец в международна миротворческа коалиция, носеща оригиналното име Liberty Coalition. По-големият му брат е загинал, служейки в същата коалиция и нашето момче е решено да се представи по-добре (т.е. да се постарае поне да не умира). Сценаристите обаче му объркват плановете. Още с пристигането си в Хонг Конг, базата на Коалицията е нападната и точно когато офанзивата бива отблъсната, една добре премерена бомба – с изрисувана на нея петолъчка, разбира се - почти разкъсва Фрост. И то - докато въпросният с героична, но крайно глупава саможертва се опитва да спаси един от своите (който бездруго е „дал фира“). След като квадратните вражески хеликоптери се отдалечават, медиците го остъргват от асфалта и буквално го пресъживяват, не пропускайки възможността да го наблъскат с всевъзможни нано-импланти и да го превърнат в скъпоструващ супер-войник от последно поколение. И после отговорните за тая сюжетна гавра имат наглостта да твърдят, че въпреки вдъхновението от **Deus Ex**, играта е развила своя собствена, независима вселена. Е да, то след като са откраднали всичко, какво друго ѝ е оставало... За зла участ, в града се разразява гражданска война (която естествено заплашва целия свят) и вашето кибернетично подобрено алтер-его е пуснато в действие по спешност. Резултатът от това е, че повечето ви импланти ще се активират след време, въпреки че вече са инсталирани. Колко удобно. Защо играчът да си търси сам подобренията по нивата, след като могат да му бъдат подхвърляни като трохи през едно-две нива, колкото да го държат буден. „Отлично“ хрумване, но за това след малко.

Ето че забравих да спомена кой мъти водата. Главният злосторник е генерал Йан Ло, който в последствие се оказва стар модел от експериментите за създаване на супер войник, и съвсем в реда на нещата е напълно изкукал. С кървав преврат той завзема властта в Хонг Конг (или поне това, което е останало от него след размириците), а следващата му цел е да създаде паника и хаос в целия свят, защото така си е наумил. Вие, естествено, трябва да спрете него и тълпата от злодеи-сподвижници, които са му се вързали на акъла и съвсем небрежно да спасите света. Повече от историята няма да разкривам. Просто защото това е цялата. Ако играта се правеше от някой друг, щях да подмина тази част. Но и тук важи онова, с което започнах – от разработчик от ранга на *Crystal Dynamics* в това направление се очаква много повече, а и самата вселената ги задължава. С подметнатите тук и там лафчета от войниците и смехотворните кътсцени просто не върви. Да, и аз съжалявам.

Инструментите

Май е време да си поговорим за самия геймплей. В едно изречение – той е невероятно монотонен и включва избиване на пълчища врагове и от време на време по някоя стелт мисия, която се отличава от бойните единствено по това, че враговете са по-малко. Иначе пак си ги избивате до крак. Задачите, които трябва да изпълнявате в различните нива, не блестят с нищо оригинално. Сред малкото открояващи се добри черти на заглавието е разчупеният левъл дизайн, но това става осезаемо някъде след първата третина. Управлението с клавиатура и мишка пък неимоверно улеснява цялото упражнение и за опитни PC играчи играта просто не би трябвало да представлява каквото и да е предизвикателство. Това е и може би една от най-значимите ми критики към геймплея, защото добрият шутър е именно този, който те изпотява и те надъхва да избиваш враговете с хъс. Единственото, което ме държеше буден през цялата игра, бе огромният арсенал и имплантите. Още в самото начало на играта Нейтън разполага с карабина, помпа, абсурден пистолет, а скоро след това си набавя и противотанкови ракети. Всички оръжия имат алтернативна стрелба, а играчките от по-късните нива са толкова мощни, че направо се гаврите с враговете. Има дори Rail Gun, чието действие е идентично с това на Rail Drive-а от **Red Faction**. Имплантите са доста весели, особено балистичният щит, който ви прави практически неуязвими за известно време. Всички те точат от енергията ви, но по нивата има батерийки на богато, така че това не трябва да ви притеснява особено. Наборът от гранати също е на ниво, като правилната им употреба наистина ще ви спести много главоболия. На няколко места в играта ще карате и превозни средства като джип и тежък офанзивен робот, но това е една от поредните екстри, която по-скоро присъства.

Кристалните паяци. Нищо необичайно.
03
RIOT
03
80

Финални думи

Като се позамисля, нямам какво друго да кажа за играта. Нищо особено като цяло, на места се прокрадват някои интересни хрумвания, но клишетата и стремежът геймплеят да бъде лесно смилаем (тийн-рейтинг, по дяволите!) бързо ги убиват. Екшънът е лек и неангажиращ и ако имате свободен ден, в който просто ви е скучно и искате да си постреляте на воля, играта може и да свърши работа. Мултиплейърът е силно застъпен, като предлага DM, TDM, CTF и Assault, плюс още две вариации на последните. На Xbox или PS2 този тип мулти може и да е забавен, но на PC пазара това вече сме го виждали много пъти и не може да впечатли абсолютно никого, така че играта едва ли ще получи особена популярност (дори на запад). Възлагах големи надежди на *Crystal Dynamics*, но всеки рано или късно се издънва, дори и най-големите. Жалко, че трябваше да е в точно тази игра.

графика	7	Ефектите донякъде замазват положението, но гадните текстури са си гадни текстури
звук	5	Нелоши лафчета и 1-2 интересни азиатски теми. Останалото просто присъства.
увлекателност	4	Монотонният геймплей писва доста бързо, но за щастие играта е кратка.
дизайн	5	Добро съчетаване на класическа архитектура с футуристични елементи. Deus Ex. Добро цялостно впечатление и дизайн на враговете. Само да не беше графиката.

откроява се 7

плюсове

+ Вселената на Deus Ex

минуси

-Пълната подигравка с вселената на Deus Ex
-Лумпенизиране на една велика концепция

ПРОИЗВОДИТЕЛ OBJECT SOFTWARE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** GMX MEDIA **ПЛАТФОРМИ** PC **САЙТ** HTTP://ENG.OBJECTGAMES.COM/SOE/ **ЖАНР** ACTION RPG
ИЗИСКВАНИЯ: PII 500, 256 RAM, 16MB VIDEO, 2GB DISK SPACE **ПРИЛИЧА НА:** DIABLO, SACRED

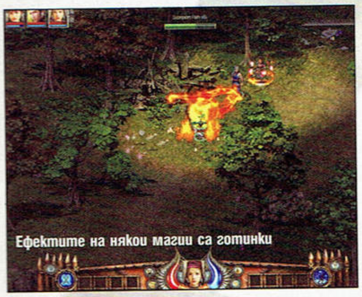
Seal of Evil

Раят за „крафтърите“

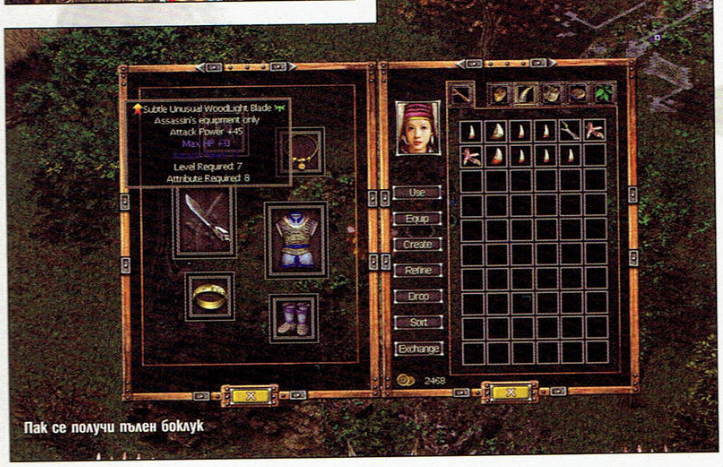
Автор: Fall-From-Grace

Какво разбираме под термина „екшън RPG“? Разбираме **Diablo**. След което почват да изплуват и имената на плеядата негови клонинги. Заглавия, насочени към хора, които не желаят да задълбават в сложно създаване на герои, многобройни диалози и общуване с други персонажи, задълбочена система от куестове и всякакви видове роулплей, а предпочитат да убиват чудовища и да им обират предметите. Защо само **Diablo** успя да пожъне колосален успех? Въпрос, чийто отговор се крие в това, че никое от копията му не успя да предложи достатъчно различна концепция (или пък добра реализация, в случай, че това условие е било налице).

Ако отрочето на китайците от *Object Software*, именуващо се с доста невзрачното **Seal of Evil**, последва съдбата на вече споменатите злощастни клонинги, причината ще е по-скоро в забележката в скобите.



Ефектите на някои магии са готини

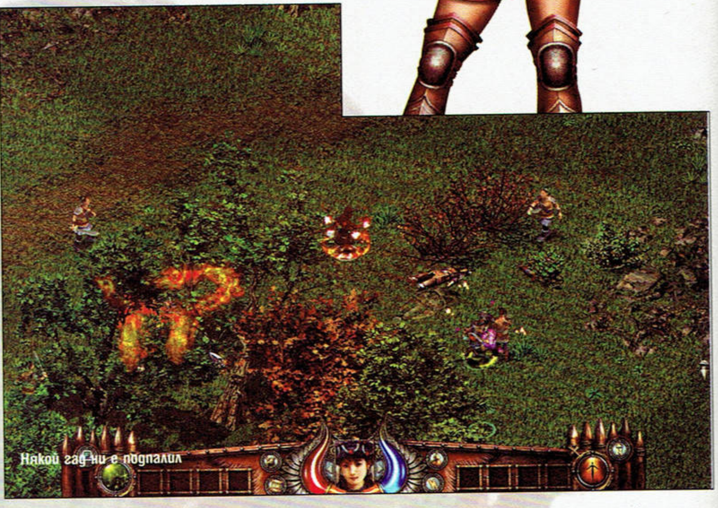


Subtle Unusual WoodLight Blade
Assassin's equipment only
Attack Power +45
Max HP +13
Level Required: 7
Attribute Required: 8

Пак се получи пълен боклук

Историята

Трябва да си дадем сметка, че играта е дело на китайци и пресъздава техните нрави, които – както и чувството им за хумор, впрочем – могат да се сторят странни на нас, европейците. Събитията в играта се случват малко преди окончателното обединение на бъдещото Средно царство. Почти цял Китай е паднал в ръцете на владетеля Чин, готвещ се за атака над единствената непокорена територия, Източно Баюйе – родно място на младата Лан Уей, в чиято роля се превъплъщаваме. След съмнителните обстоятелства около последователната смърт на баща ѝ и чичо ѝ – явяващи се съответно вожд и главен магьосник на селото – момата тръгва да търси легендарните *Empyrian Stones*, за които се говори, че съживяват мъртвите. Задачата е тежка – петте камъка са разпръснати из цялата страна, а по дирите им е и императорът (лошият в тази история) – но на помощ се притичват приятелите от детството – магьосникът Ян Хонг и човекът-звяр Лианг Ху. По-нататък съдбата я среща с убийцата Сай Шин и паладина Гай Ние. После в цялата каша се набъркват враждуващи богове, разни същества от други измерения и нещата съвсем се оплескват. Оказва се, че ще трябва да спасим света, отново. Като цяло историята е увлекателна. Основният куест предоставя разнообразие от стандартното „иди там и занеси това“, както и някои интересни обрати. Героите са пресъздадени с дълбочина, характерна повече за хардкор RPG-та – всеки има собствена история (до една трагични) и постоянно развиващи се взаимоотношения с останалите. Проблемът, който пречи на съпреживяването, произтича от отдалечеността на източния начин на мислене – действията на героите понякога изглеждат нелогични, а диалогът – откровено дебилен. Друг фрустриращ момент са имената – все вариации на Ли-нещо си. И накрая, авторите просто не са успели да избягат от клишетата – всеки си има баща, майка, чичо, братовчед, хамстер, златна рибка, които са били убити от злите войници на Чин или пък са се самоубили за някаква висша кауза.



Някой гад ни е подпалил

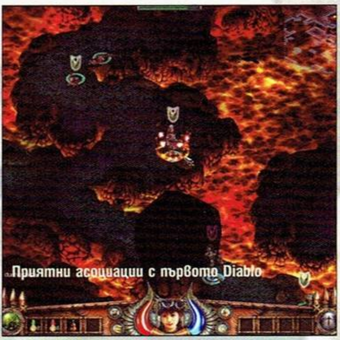
Геймплей

Да убием повече гадове, за да качим скилове, да намерим супер уникален предмет, с който да се изфукаме на приятелите – това ни движи в подобни заглавия. **Seal of Evil** проявява похвална нестандартност в това отношение. За начало, в нея е вкарана традиционната за Китай система от *5 елемента* (вода, дърво, огън, метал, земя), заместващи характеристиките на героя. Металът (вместо Strength) увеличава нанасяната щета, Водата – маната, Дървото – жизнените точки, Огънят – скоростта на атака, а Земята е аналогична на Defense. Всеки предмет също се числи към даден елемент (което има значение за крафтването, но за това - след малко) и съответно иска да имате определена стойност на дадения атрибут. Това прави екипирането нелека задача. Предметите от по-високо ниво често изискват абсурдно високи стойности на атрибут, който може да сте пропуснали, защото не е особено важен за дадения герой – примерно водата за паладина. Освен това всеки елемент усилва действието на друг и търпи рестриктивно действие от трети (вж. карето). Това трябва да се има предвид, когато слагаме екипировка – различни комбинации от предмети взаимно подсилват или намаляват действието си и отключват скрити характеристики. От това какво оръжие слагате зависи видът на атаката ви и колко щета ще поемат гадините, които също се числят към определен елемент. Например с огнено оръжие ще нанесете много щета на „дървено" чудовище и почти никаква на „водно" и т.н. Същото важи за броните и останалите аксесоари.

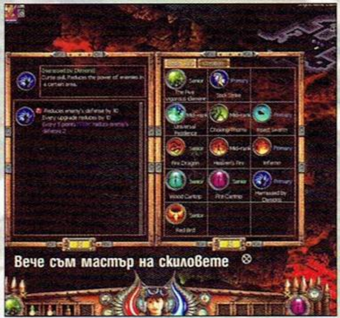
Разполагате с петима герои, но в битка ще ползвате трима. По всяко време можете да ги разменяте – подобно на **KOTOR** *опитът*, който печелите, е общ за всички, така че няма опасност някой да изостане. Битките са в реално време, има и опция за пауза. Упражнявате контрол само върху един персонаж, останалите ви следват и се бият, доколкото им позволява ИИ-то. А то е учудващо добро – сеща се да използва правилните скилове в правилните ситуации, само дето никога не пести маната и в резултат тя свършва притеснително бързо. *Скиловете* се ъпгрейдват с изпълняване на куестове, посредством скролове, въргалящи се из разни сандъци или с помощта на кунг-фу учители. Степените на усвояване са пет, като обикновено на втората или третата уменията си сменят името и придобиват нови ефекти. За съжаление (и те като предметите) често изискват безумно висока стойност на някой атрибут, непривичен за персонажа (примерно метал за магьосницата). Отделно всеки герой си има ултимативна способност, която може да се активира след напълването на anger показателя му. ИИ на чудовищата не е изумителен, но поне се сещат да нападат на групи, да бягат и да използват скиловете си. Имайте също предвид, че при нападение в гръб вкарвате 2-3 пъти повече щета. Ако умре герой, можете да го „вдигнете" със специално хапче или да се изръсите за услугите на чудодеен доктор. Куестовете са сравнително разнообразни и около половината се решават чрез диалог. Но играта страда от недообмислена линейност – понякога се случва да се провалите на куест, само защото сте преминали неволно в нова област и – което е всъщност лошото – няма как да се върнете, за да направите каквото сте пропуснали. Не е чак болка за умиране, но е досадно и изисква лоудване.

Крафтване

Най-интересният, за мен лично, аспект на играта е системата за създаване на предмети. И той се базира на принципа на петте елемента. Как става? Било от естествени находища като скали, дървета и храсти, или пък от падналите врагове (всевъзможни кожи, рога, зъби, копита, нокти), вие събирате т. нар. *суровини*. Някои супер специални материали се получават и като награда за куестове. След като имате суровините, избирате вид на екипировка и начин на създаване (съществуват четири школи). В зависимост от нивото ви в съответната школа ще се получи или нещо хубаво, или откровен боклук. Звучи просто, а на практика всичко е адски предизвикателно. При подреждането на суровините трябва да имате предвид отношенията между елементите, които те съдържат – кой кого ъпгрейдва, по колко от каква суровина влагате, защото от това зависи и какъв ще е елементът на получения предмет, какво ще е отношението му към останалите части на екипировката и каква стойност на съответния атрибут ще изисква. От сложената първа суровина зависи името на предмета, което пък е важно за създаването на комплекти и т.н. Принципно повечето предмети се получават с по някоя скрита характеристика, която се отключва ако са в комплект с подходящ друг предмет. Авторите твърдят, че някои предмети могат да се ъпгрейдват заедно с вас, но аз не можах да го постигна. Наистина ултимативните предмети изискват адски високи нива на героите и понякога, докато чакате да станете не-знам-кое-си ниво, вече започвате да намирате по-добри.



Приятни асоциации с първото Diablo



Вече съм мастър на скиловете

Звуци и Гледки

Seal of Evil използва собствен енджин, който свързва двуизмерни спрайтове и терени с триизмерно осветяване и ефекти. Правилният епитет е „остарял" – доста прилича на вече архаичния Infinity, но поне играта със сигурност ще тръгне и на древни машини. Магиите изглеждат доста яко, а ултимативните умения са реализирани с някои явно инспирирани от **Final Fantasy** анимации. Озвучаването ще ви хвърли в потрес - войс актингът е ужасяващ. Лично аз останах с чувството, че всички (включително и жените) са озвучени от един човек, който си преправя гласа.

Петте елемента

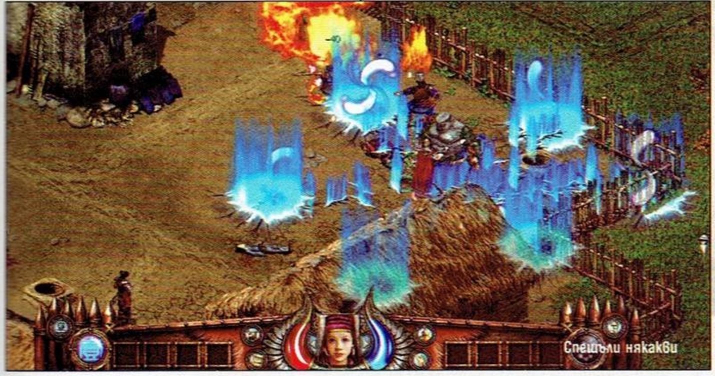
Те директно произлизат от взаимоотношенията между ин и ян. Древните философи са смятали, че всичко около нас е съставено от тях и всичко се определя от взаимоотношенията им, които са:

Металът поддържа **водата**
Водата поддържа **дървото**
Дървото поддържа **огъня**
Огънят поддържа **земята**
Земята поддържа **метала**

Металът ограничава **дървото**
Дървото ограничава **земята**
Земята ограничава **водата**
Водата ограничава **огъня**
Огънят ограничава **метала**

В заключение

Като всяка (или почти всяка) игра **Seal of Evil** има своите трески за дялане. Допускам, че на някои няма да се хареса – в значителна степен и заради изброените по-горе недостатъци, но аз бих ви я препоръчал – дори и само заради крафтването и любопитните скилове, които се появяват с напредването в играта и вероятно ще ви „зарибят". Мен успяха.



Спешъли някакви

графика	6	Поостаряла платформа, но хубави светлини и ефекти
звук	3	Трагичен актинг, относително приятни мелодийки.
увлекателност	8	Цялата част с предметите зарибява ужасно, а и историята е сравнително интересна.
дизайн	7	Удобен интерфейс при крафтване, възможност за авто настройки на скиловете на партито, самото превключване между скиловете е малко тромаво.

откроява се 7

плюсове

+ Крафтването го споменах
+ Интересни локации и битки
+ Разнообразни куестове
+ Ниски изисквания

минуси

- Остарял енджин
- Потресаващ войс актинг
- Лека скука на моменти

ПРОИЗВОДИТЕЛ IRRATIONAL GAMES **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SIERRA **ПЛАТФОРМИ** PC **САЙТ** HTTP://WWW.FREEDOMFANS.COM/FFVTTR
ЖАНР RPG **ИЗИСКВАНИЯ** : PENTIUM III 733 MHZ, 128 MB RAM, GEFORCE GTS 32 MB, 700 MB HDD

Freedom Force vs. the Third Reich

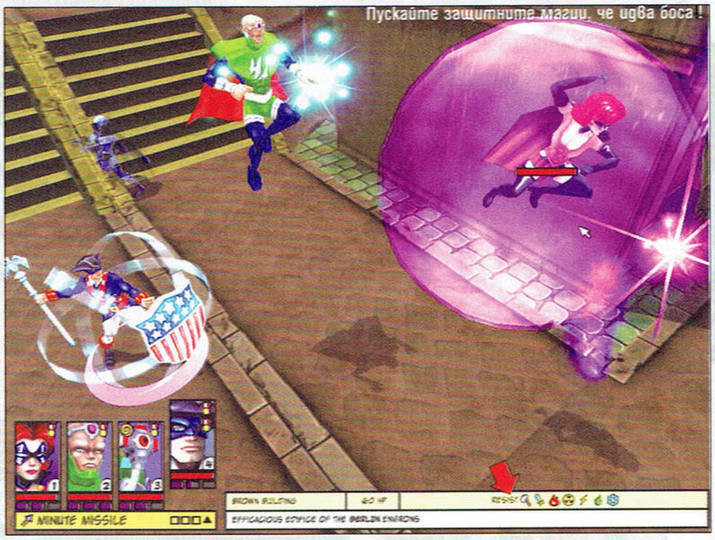
Автор: Goodman

Долу враговете на САЩ! Смърт на фашизма, комунизма и к'то има още там!

Супергероите са неделима част от света на видеоигрите още от зората на съществуването на аркадните автомати. И въпреки че там те са намерили своето истинско поприще, последните няколко години супермени, суперприлепи и суперпаяци се опитват да превземат и нашите PC-та с глуповати екшъни от трето лице. В резултат, у сериозния геймър се насади твърде негативното, но и съвсем заслужено отношение към всяка игра, носеща supermutiralo-neshto-si-man(woman) в заглавието си. Така, когато преди три години излезе **Freedom Force** – качествен хибрид между хардкор RPG и тактически екшън – мнозина я пренебрегнаха и пропуснаха не само едно от най-добрите RPG-та за 2002, но и вероятно най-добрата игра със супергерои, правена някога. За тях, както и за феновете, които прекараха последните три години вторачили очи в генератор-едитора за супергерои, Freedom Force са се събрали отново, за да спасяват света от Третия Райх.

Генезис

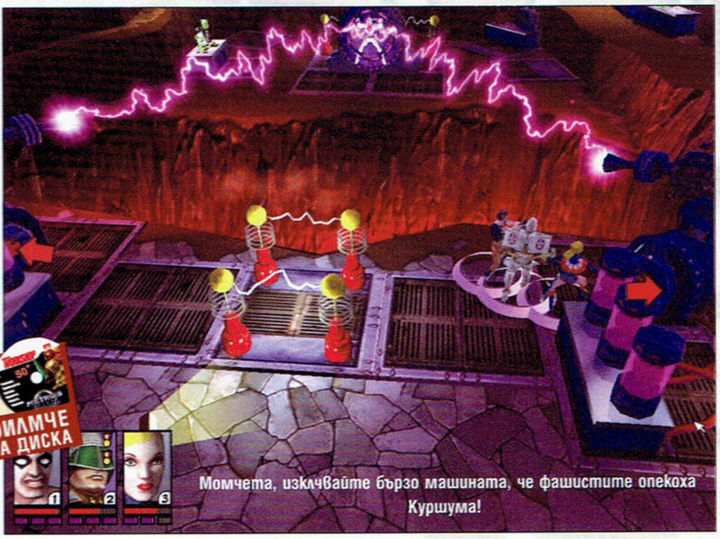
Лорд Доминиън, злият владетел на всички измерения, току-що е открил последната незавладяна планета – Земята. Отегчен от лесните победи, които му носят неговите супервойници, той решава да се позабавлява като изпрати на Земята капсули с Energy-X. Суперенергията, смята той, ще даде на землянините суперсили, и така те ще се избиват самички, както са правили открай време, само че по-бързо и далеч по-зрелищно. Но демократичната опозиция не спи! Тя, в лицето на извънземния супергерой Mentor, решава да открадне капсулите и да ги раздаде на добри и честни земляни, за да могат да се борят с тиранина. За нещастие ракетата на Mentor е улучена, докато приближава Земята, и Energy-X се посипва по цялото земно кълбо, причинявайки мутации както сред борци за свобода, равенство и братство, така и сред суперпорочни злодеи, които искат да владеят целия свят. И така, Демокрацията прекарва останалата част от живота си борейки се със земните злодеи, докато в същото време Лорд Доминиън седи, гледа сеир и лъска.



Пускайте защитните магии, че идва боса!

Да защитим мира, огън!

Имате право на един опит, за да познаете къде е най-голямото струпване на добри супергерои. Правилно! В САЩ. А къде са лошите? При враговете на Свободата и Демокрацията, естествено. Иначе казано, злите супергерои произхождат от порочни държави, където не са получили патриотично-демократична порция американска пропаганда още в уробите на майките си. И понеже годините са още 60-те и няма талибани, иракчани и прочие, врагът е Съветския Съюз. Покварените руски супергерои искат да завземат бастиона на свободата – САЩ – и да предадат контрола му в ръцете на Майка Рус. А най-злият от тях – Nuclear Winter – дори е разработил план как лично да управлява света – като изстреля ракети с ядрени глави по СССР и САЩ, да предизвика ядрена война и после да господства над постапокалиптичната Ядрена Зима. Добре че са добрите супермени! Под ръководството на Mentor и шефа на ЦРУ те разгромяват руските сили в Куба, пленяват червената магьосница Red Oktober и накрая срещат в ожесточена схватка самия Nuclear Winter. Оказва се, че руснакът е станал неимоверно могъщ със силите, почерпани от извънземния супермен Time Master. Нищо обаче не е в състояние да го спаси от справедливия гняв на Силите на Свободата! И докато нашите хвъркат победоносно със совалката си към родината, от нищото се появяват германски изтребители и ги улучват между очите. Изведнъж на Mentor му става ясно (щото е яко умен пичът), че шефът на ЦРУ е хванал в отсъствието им Time Master и е използвал силите му, за да се пренесе по времето на Втората световна война и да поеме ролята на... Хитлер. Време за губене няма, Mentor се напъва здраво (на филмчето се вижда как е леко наведен, леко нагъзен, и очите му – аха да фръкнат) и изпраща



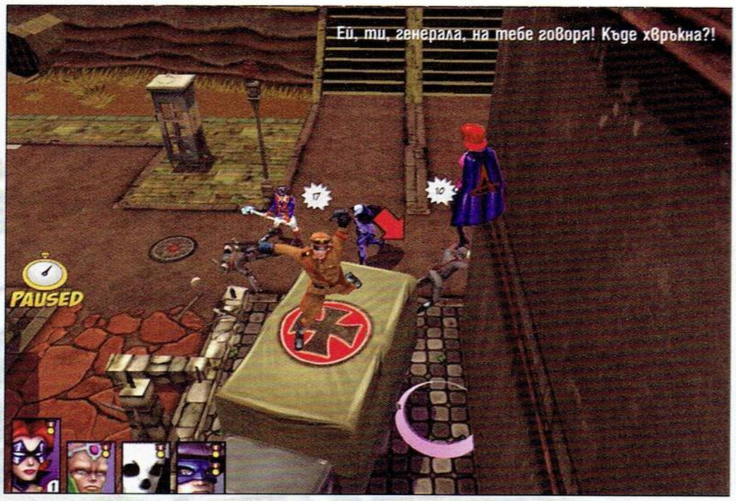
ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

Момчета, изключвайте бързо машината, че фашистите опекоха Куршума!

отбора на Freedom Force назад във времето да оправя хода на историята. Какво се случва после не е истина, но наличието на 22 супердебилни американски супергероя посред **Blitzkrieg**-а се оказва по-страшно от Германското господство над Земята.

Концепция

Имате отбор юнаци, четирима от които може да изпратите на мисия. Останалите си стоят в базата и чакат. Четирмата трепят лошите на някоя карта, след което се връщат в базата. В зависимост от това как се е справил с поставените цели – убий, разруши, намери, спаси, защити – отборът получава различни точки престиж. За съжаление престижът, подобно на честта и достойнството, не се яде, нито се пие, нито деца храни. Единственото, за което служи, е да бъде харчен за привличане на нови герои към отбора. Така последният нараства от скромната членка в началото на първа мисия до цели 22 члена. Това, което прави играта различна от класическите RPG-та е, че не трупането на опит води до вдигане на ниво и подобряване на уменията, а точно обратното – вдигането на ниво дава на всеки герой по 600 точки за разпределение по уменията му. А самото вдигане на ниво си е направо божа работа – стандартно участниците в мисия вдигат ниво след нея, а тези, които си стоят в базата вдигат ниво през няколко мисии. Защо казах „стандартно“ – защото към края на играта някои от героите ми спряха да вдигат нива, а други вдигаха твърде често, заради което останах с усещането, че играта се опитва да държи целия отбор на приблизително едно и също ниво. Което предполагам не е случайно, като се има предвид, че голяма част от мисиите ще се налага да минавате не с героите, които искате и които сте тренирали здраво, а с тези, които сценарият изисква. Така на места играта губи RPG-концепцията си и заприличва твърде много на елементарен куест, в който ви е казано, че за да бутнете лоста зад оградата, трябва да ползвате The Ant – единственият, който копае тунели. Усещането като от интерактивен филм се засилва от абсолютната линейност на историята и липсата на какъвто и да е диалог вън от cut-сцените.



Ей, ти, генерала, на тебе говоря! Къде хвръкна?!

YOU DISHONOR ME AND MY ANCESTORS.
Долу Ко-ко-комунизма!

Супергерои и суперумения

Свикнали сме, независимо дали RPG-то е фентъзи или футуристично да намираме аналозите на боеца (тоя с многото кръв, дето млати сганта по главата), магьосника (тоя с малкото кръв, дето стреля сганта с енергия отдалече и освен това помпа своите с енергия отзаде) и крадеца (тоя със средната кръв, дето млати сганта по опашката и изпълнява специални операции по недвижими обекти като капани, врати и джобове). Подобни класове няма да срещнете във Freedom Force – всички супергерои ползват X-енергия (алтернативата на магията), почти всички имат няколко атаки на ръка и от разстояние за единичен противник и други за група противници, както и всеки владее специални умения, присъщи само нему. За пример ще спра вниманието си на Minuteman – може би най-емблематичният за отбора на Свободата супергерой. Статистики като сила, бързина и издръжливост са застопорени и не подлежат на промяна в хода на игра. Атрибути като Disciplined (устойчивост срещу всички умствени атаки) и Jumper (може да скача покривите на сгради) са налични в началото или подлежат на закупуване чрез точки опит. Атрибутите са фиксирани за всеки герой - не може да закупите способност за летене за герой, който не може да лети в комиксите. Отиваме на атаки и защити – Smash е основна атака с ръка, която не черпи X-Energy и прави crushing damage. Minute Missile е основна атака от разстояние, също не черпи X-Energy и прави energy damage. Rally The Troops е магия, която дава защитни бонуси на цялото парти в определен радиус и черпи 1/3 от енергийния резерв на Minuteman. Strike For Freedom е отново атака с ръка, която прави crushing damage, нанася големи поражения на противници в 120 градусов конус и има малък шанс да ги отхвърли назад – всичко това на цена 2/3 от енергийния резерв. Атаките и защитите имат по 5 нива на умеене, като всяко от нивата се закупува. За сравнение ще се спра и на уникалните умения на няколко други героя – Sonic Shriek на Sea Urchin прави crushing damage от разстояние; Possesion на Tombstone поема контрол над противник с mystical damage; Swarm of Leaves на Eve и Fawkes' Flasher на Black Jack ослепяват противника, но отново с различен тип damage. Остава да допълня, че типовете damage са 10, че когато се хвърлят като магии, всички те ползват Energy-X резервите на героите и че тези резерви се регенерират с времето или с капсули енергия, намерени по терена. Героите не регенерират здравето си, възстановяват го само от капсули, чрез атрибути или магии. И накрая, добрата за някои, лоша за други новина - героите не ползват никакви пушки, картечници, магически мечове, амулети, брони и скролове.

Противници, босове, изкуствен интелект

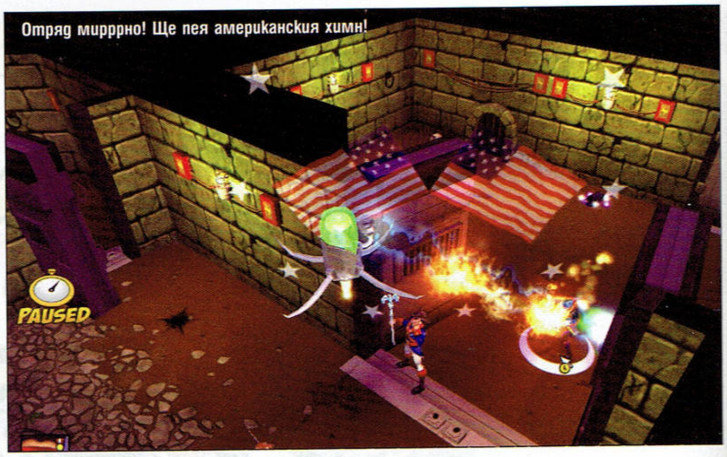
Противниците са два типа – босове и minion-и – и са твърде малко. Така в първа глава се биете само срещу огнените шамани на Red Oktober, ледените щурмоваци и чудовища на Nuclear Winter; във втора – срещу римските легионери на Fortisimo, генералите, пехотинците, мутантите и очите на Blietzkrieg, самураите и огнените елементали на Red Sun (всъщност японците нямат бос, което е направо тъпо); в трета – срещу всички описани, взети заедно, плюс сенчестите призраци на Entropy. И тъй като всички същества в играта, включая босовете и героите, са устойчиви срещу определен тип damage и уязвими срещу друг, в началото на играта ще е достатъчно в партито да присъства герой нанасящ огнен damage (El Diablo), в средата ще е добре да си водите електричар (Man O'War), а накрая ще е добре да имате добре балансирана група, за предпочитане от летящи супергерои. Последното ще бъде от особено значение за Entropy, която си сменя поляритета на устойчивост и уязвимост след като бъде ранена. Личният ми съвет е за нея да предпочетете двойката Sea Urchin и Man O'War, които взаимно се допълват, точно както в комикс историите. Твърде малко може да се каже за изкуствения интелект на противниците – те са толкова тъпи на практика, колкото тъпи са супергероите на теория. Движат се по права линия към целта си, стрелят като влязат в обсег, първо ползват най-мощната си атака, а като изтощят енергийния си запас, почват със слабите атаки. Така битките срещу minion-и се превръщат в отегчителна касапница, а тези срещу босовете е добре да свършват бързо, защото, ако се биете срещу бос 2 астрономически часа, както съм правил аз, отсега да знаете – сбъркали сте героите.

Енджин, графика, звук

Преди три години енджинът на **Freedom Force** беше феноменален. Открити пространства, симулиращи градове, жители и превозни средства. Сгради, подлежащи на тотално разрушение. Супергерои, които могат да откъртят уличен стълб и да замлатят с него злите сили. А когато това не стигаше, някоя лека кола политаше към враговете на свободата и демокрацията. Пичовете от *Irrational Games* обещаваха нов енджин, обещаваха, и накрая спретнаха играта като попреработиха леко старият. Не че е зле като за RPG, но времената, когато телата на героите се покриваха с текстура и половина и когато колелата на автомобилите не се въртяха, леко поотминаха. Камерата продължава да се движи мазно от птичи поглед чак до земята и да обикаля от всички ъгли бойното поле. Особено приятно е да завъртите камерата, докато сте на пауза, само за да усетите познатия на всички Matrix-звуков-и-визуален ефект. Музиката, признавам, нещо не я разбрах. Слушах разни военни маршове из градовете, слушах някакви тъжни мелодийки из подземия и бункери, всичко беше на ниво, на което да не се натрапва и да не дразни, но и да не се запомни. Озвучаването обаче е прекрасно. Оставям настрана специалните ефекти от експлозии и лъчеви оръжия, които са далеч от истината. Истината е в диалозите между героите – трябва да чуете как руснаците произнасят „американци" и „капиталисти" сякаш се изплюват, как El Diablo ругае като мексикански селянин, как Tricolor нарича Bullet с вездесъщия си френски акцент „мосю Булей", за да разберете какво се казва плътност и автентичност на атмосферата.

Режими на игра

С прискърбие трябва да съобщя, че кампанията има само 14 нива, които се минават от опитен играч за също толкова часа. За сметка на това режимите на игра в skirmish са повече от 30, като тук ще можете да направите отбор от зли босове и като истински отличници да тръгнете да превземате све...е, 10-те карти. Режимите за мулти са десетина, включващи бой по всички, както и кооперативни мелета. Единственото, което липсва, е възможност за кооперативно превъртане на кампанията. Както и в първата игра, имате възможност да модифицирате героите или да създадете нов, избирайки му 5 от 50-тината атрибута и 10 от всички налични супергеройски сили. Така създаденият герой може да участва дори в кампанията, но при едно условие – че съберете достатъчно престиж, за да закупите динозавъра, който сте сътворили.


Отряд мирррно! Ще пея американския химн!

Ние в САЩ си живеем тихо и мирно... Казах Мирррно!

Опитвайки се да намеря едно изречение, с което да опиша **Freedom Force vs. the Third Reich**, мислите ми все се въртят около думата Атмосфера. Има атмосфера в играта, за разлика от много други игри, в които под красивите концепция и графика има само вакуум. Мен лично тая игра ме попиля от смях. Хилил съм се откакто чух руснаците да говорят за загнилия капитализъм чак до финала, където Господ (лилав великан, зареден с Energy-X) си говори с една от мадамите от Freedom Force. Хората, които я играха покрай мен, разправят, че играта не била пародия на американската пропаганда, че не била смешна, а била ултрареалистична с буквалното пренасяне на комиксовата атмосфера от 60-те върху екрана на монитора. Те за реализма са абсолютно прави. Само че на мен са ми набивали като малък концепцията за загнилия капитализъм, стоял съм строен в три редици пред паметника на умрелите руснаци в родния си град, прекарал съм последните десет години слушайки как от вестници, радио и телевизия разни идиоти се опитват да ми вкарват евтина американска пропаганда, и накрая, попадайки на такъв бисер като **Freedom Force vs. the Third Reich**, няма как да не се хиля злобно, слушайки с какви глупости са промивали мозъка на тъпия американски данъкоплатец. Смял съм се от все сърце и може би това направи **Freedom Force vs. the Third Reich** една от малкото игри през последните години, които съм превъртял с абсолютен кеф за отрицателно време. Не ми остава друго, освен да пожелая на колкото може повече хора да се забавляват с нея, както направих аз!

Момчета, тоя искам да го спукате от бой! Огън!

графика	5	Приятна за окото от птичи поглед. Способна да изобрази цял квартал с пешеходците и автомобилите. Твърде постна и статична от близък поглед.
звук	8	Военни маршове като от времето на Третия Райх. Перфектно озвучаване на персонажите.
увлекателност	9	Прилична история, разказана по най-увлекателен начин. Хардкор-RPG система за развитие на героите, която те дърпа да вдигнеш само още 1 ниво...
дизайн	9	Автентична комиксова атмосфера. Брилянтна комбинация от 3D-геймплей и 2D-артуърк. Реалистично изглеждащи нива.

8

отлична

плюсове

+ уловен е духът на 60-те години в САЩ
+ увлекателна история със 180-градусови обрати
+ пада голям смях

минуси

- твърде кратка кампания
- малко видове противници
- много малко промени в сравнение с **Freedom Force** от 2002

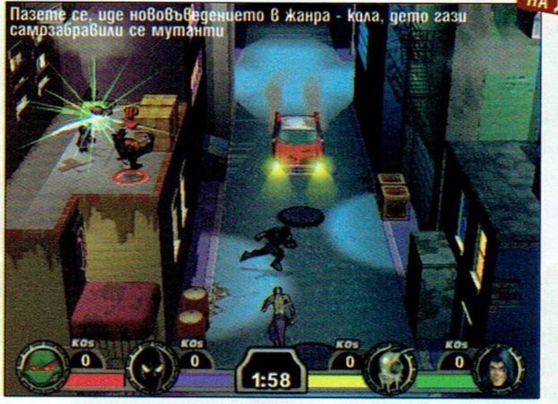
ПРОИЗВОДИТЕЛ RENDERWARE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** KONAMI **ЖАНР** ARCADE ACTIONS**ПЛАТФОРМИ**: PC, X-BOX, GAMECUBE **БРОЙ ДИСКОВЕ**: 2
САЙТ: HTTP://WWW.KONAMI.COM/GS/MUTANTMELEE/S **ИЗИСКВАНИЯ**:Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video, 1 GB HDDPU

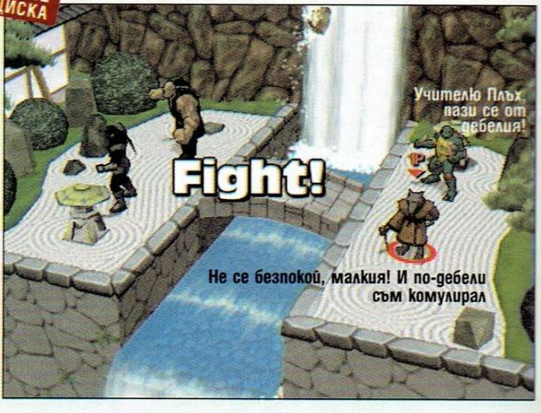
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee

Автор: Goodman

Мутант нинджа кво?

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА


Пазете се, иде нововъведението в жанра - кола, дето гази самозабравили се мутанти


Учителю Плъх, пази се от дебелия!
Не се безпокой, малкия! И по-дебели съм комулирал

Колеги, както съм обещал, така и сядам да напиша една страница простотии за игра, чиито жанр трябваше да е fun. Само дето не мога да измисля кьорава простотия, тъй щото в играта няма ник'къв fun. Отварям речника да видя да не съм сбъркал нещо, че тая думичка я учих в 6-ти клас, а тва не го помня кога беше. Fun значи забава. Ми не съм сбъркал. Дори има и пример – to have fun – забавлявам се! Само дето на **TMNTMM** по й приляга втория пример - I don't see the fun of it, което преведено на български значи „не виждам нищо смешно“.

Ако изобщо някога ще да е имало fun покрай костенурките, то сигурно е било преди 20 години, когато двама редови бачкатори рисували простотии, които да осмиват тъпите американски супермени. Така се родила костенурка-нинджа, която наместо да лети и да спасява гражданите от силите на злото, лежи пред телевизора и плюска пица всяка свободна минута. Проблемът на тая костенурка бил, че черно-белите книжки, в които била отпечатана, се продали наместо в очакваните 3000 броя, в над 100000, счупили всички рекорди за продажба на комикси и заявили, че времето на Супермен и Капитан Америка си е отишло. Злите сили само това и чакали – в отсъствието на двамата супермени се втурнали да завладяват Земята и да тероризират населението. Американският данъкоплатец изквичал като настъпано псе – нощем в тъмното го обират, бият и... хм, я чакай да видя как да го кажа по-изтънчено, че Фримана не дава да пишем и мръсни думички като „ебат“ – пфу-пфу, изцапах си устата, омерзение, анатема, само този път, обещавам Шеефее - та, казвах, че нощно време американския данъкоплатец го обират, бият и копулират против волята му, докато денем, на светло, извънземните поемат контрол над шефа му и жена му и не го оставят да диша. Кой ще го спаси? Естествено, костенурките нинджа и учителят плъх!

В интерес на истината, когато преди 15 години гледахме първата анимационна серия, всички бяхме възхитени. Детските ми спомени все се въртят около технодрома, извънземния Кранг и гада Шрьодер. Само дето днес, когато държим в ръцете си трета компютърна игра, правена по една остаряла концепция, фънът не се получава. Супергероите, рокерите и хипитата са сенки от отминала епоха. Америка, както и България, както и много страни по света, са полицейски държави. И ако отнякъде се появи зеленикав супергерой с претенции да иззема функциите на властта и да раздава правосъдие, ченгетата ще го изловят на секундата, ще му вземат сабята, ще му спукат гъзона от бой в районното, после ще му лепнат 20 години за това, че е носил прилепнал костюм/черупка на публично място. Все пак, какво й е забавното на играта? Щото те, игрите, трябва да правят точно това – да изкарват на монитора разни неща, които много искаме, но няма как да ни се случат в живота. Ами, играта е конзолна, поддържа единствена резолюция 640x480 и цветове, като гледам, не повече от 256. Жанрът е аркаден екшън – на екран, който не се движи, управлявате костенурка, маате с меча, тоягата или нунджакото и трепете комиксови злодеи. Имате 4 комбота и един супер-удар. Може да скачате и да блокирате. Можете да трошите сандъци, да вадите power-up-и, бухалки и пушки за да млатите врага по-здраво. Можете много неща, включая да минете 10-те кампании и да играете *melee match* с 20-те налични героя, стига плетенето на пръсти в 4-клавишни комбинаци да ви е сред любимите занимания. Който не може, подобно на мен, проклина най-трудната игра в живота си, пише пароли за безсмъртие, псува като не може да убие някой бос за 20 минути, накрая тегли една балканска и зарязва 100-часовата игра по средата. Така че, къде беше fun-ът?

Накрая ще взема да драсна и няколко реда простотии, тъй като все пак съм поел задължение пред читателя. Значи цъкам аз няква идиотска игра, в която извънземните са пристигнали на Земята и отвличат невинните й жители (не са девствени, колега, не ме бъркай, невинни са!). Поел съм контрол над робот, който трябва да прави мръсно на извънземните и има честта да спасява американски селяндури. Спасявам, спасявам и накрая нивото свършва. Извънземните се пукват от яд и отиват да отвличат жителите на други планети. Моят робот се натоварва на ракетата си и отива и тях да спасява. Кацам значи на една лилава планета и поглеждам през илюминатора какво трябва да спасявам. Кво да видя – навсякъде пълно с американски селяни! Ка-къв е изводът, колеги? Докато ние се занимаваме с някви глетави костенурки, дето са му били интересни на американеца преди 20 години, американският селянин е вече у космоса!

графика 2
640x480; 256 цвята

звук 2
Уааа! Хааа! Супермутант Нинджааааа!

увлекателност 1
Фримана не дава да пишем по-ниски оценки

дизайн 10
Вече го виждам дизайна на новия брой. Обличаме една от по-пухкавите манекенки като костенурка и с големи букви пишем отгоре TMNTMM!

ужасна 2

+ плюсове

+ ъъъ... ъъъ... Шрьодер се появява за 2 секунди в интрото

− минуси

- ужасна графика
- ужасен геймплей
- умряла работа

ПРОИЗВОДИТЕЛ MERCURY STEAM ENTERTAINMENT **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** ENLIGHT **ПЛАТФОРМИ** PC, XBOX **ЖАНР:** ACTION ADVENTURE
ПРИЛИЧА НА: ПО-МАЛКО ОТ ДОСТА НЕЩАS**МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ:** CPU 1.0 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VIDEO, 1,5 GB HDDW:

American McGee's Scrapland

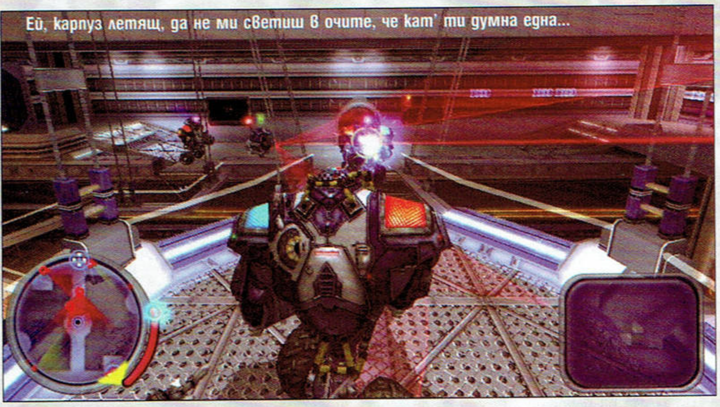
„Йохохо и бутилка живак...“

Автор: Корасча

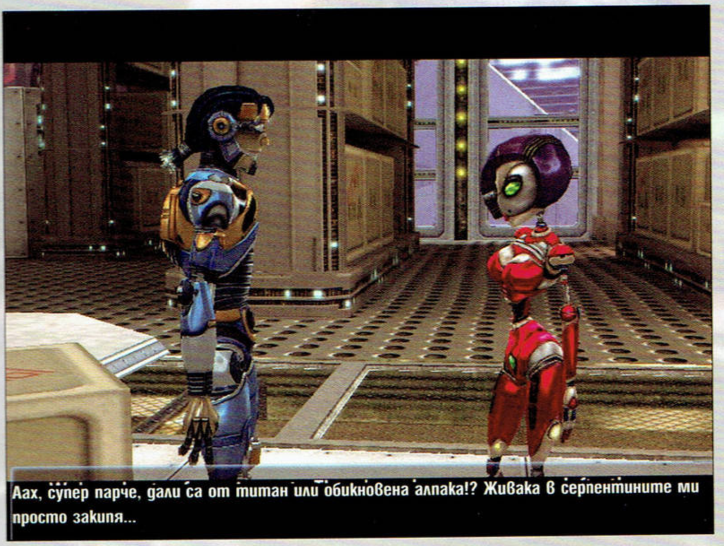
След като видях преди няколко години какво може да ражда доволно болният мозък на American McGee, напълно разбираемо бе да очаквам **Scrapland** със смесени чувства. Не че **Alice** беше лоша игра, но можеше и по-добра да е. Без да ангажирам никого с мнението си, бих казал, че този му опит определено е по-добър.

Играта започва, когато нашият човек, пардон - робот, с авангардното име ДиТритъс пристига на малкия астероид Scrapland – някога процъфтяваща планета, но разрушена от населявалите я хора, и превърната от роботите в дом. Най-интересното, което се натрапва след няколко часа игра е, че авторите са положили наистина сериозни усилия да направят измисления си свят максимално жив и близък до нещата от живота, с които сме свикнали.

В **Scrapland**, оказва се, всеки робот трябва да е робото-холик. Демек – да има работа. Принципът „Който не работи, не ползва смазочно масло“ действа с пълна сила. И тъй, след надлежното минаване през проверка дали наистина е робот, и осигурявайки си най-мизерната работа – като репортер за местния вестник – нашият тенекиен приятел попада в Химера – огромен мегаполис, заемащ солидна част от планетата. Там се сблъсква с още една любопитна особеност на играта – религията. С футуристично-роботското разбиране за нея, по-точно. В началото матричният код и информация на ДиТритъс е записан във „Великата База Данни“ – откритие, променило коренно живота в робо-обществото. Смъртта не е нещо тревожно, ако имаш гарантирано безсмъртие, нали така. Двамата владики, приклещващи те на изхода на космодрума, ти дават да разбереш, че срещу много малка сумичка, ако бъдеш пребит, размазан, малтретиран, опушкан... и изобщо претърпиш каквито и да е деструктивни интервенции спрямо персоната ти, ще си готов отново за подвизи само след няколко часа, с благоволението на Великия Архиепископ на Химера и с помощта на Великата База Данни. И да не каже после някой, че животът не е пари.

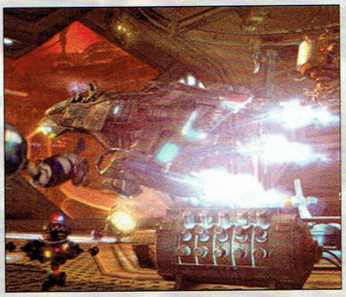


Ей, карпуз летящ, да не ми светиш в очите, че кат' ти думна една...

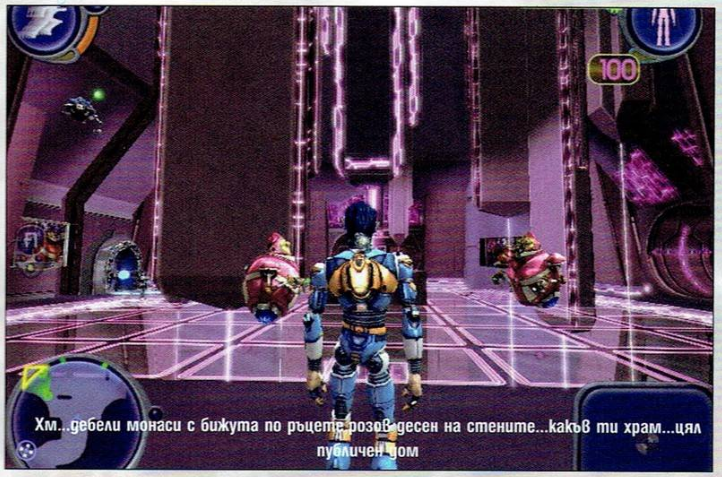


Аах, супер парче, дали са от титан или обикновена алпака!? Живака в серпентините ми просто закипя...

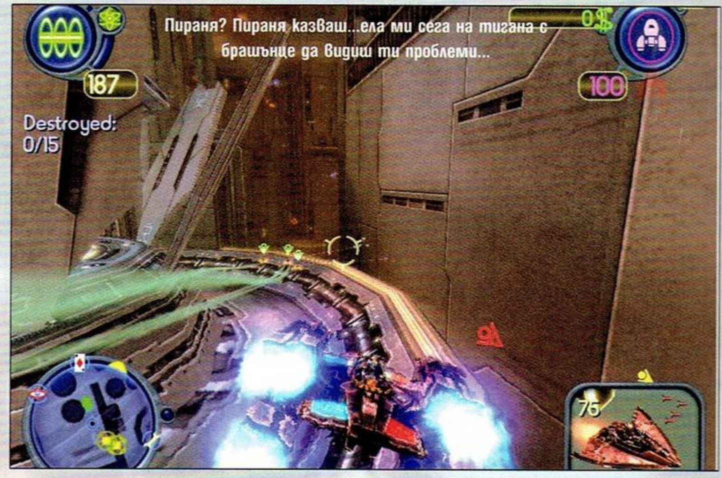
После отиваш в редакцията (ама не нашата). Където колегата ти вестникар, Берто, те информира за още подробности относно живота в Scrapland. Още в началото ще видиш определени прилики с **GTA** сериите, но те са основно козметични и тук-там визуални – камерата например. В основата си играта поднася много оригинални идеи. Бидейки скромен робот от средната класа, трябва съвестно да си бачкаш, ако искаш да има кинта за смазка. Берто споделя с теб, че видиш ли, амиго – тук без возило си жив умрял. Лично за мен, точно тук дойде първият момент на оргазмен кеф. Хвърчащи джаджи из Химера – бол; модели има всякакви, ала ти отиваш и конструираш своя собствена. С помощта на верния механик и скрападжия Ръсти и неговия пръв помощник СпутНик ще имаш възможност да сглобиш своя лична, уникална летяща каруца, като дори ще можеш директно да прибираш кораба в „малкия си джоб“, ако ти се поиска да чопнеш някой супер-бърз полицейски транспорт.



С развитието на играта се предоставят доста златни възможности – било то да пооткраднеш, купиш, пречукаш някого – за нови планове, съответно за двигателя и оръжейната ти система. Както намекнах, на Химера в основно забавление се е превърнала смъртта, дори за дреболии. Съвсем естествено са се пръкнали и Смъртоносните облози. Споменах ли Шекспировия хумор? Ще го почувстваш в още по-голяма степен щом се запознаеш с местния брокер за басове и облози – ЛудияКомарджия, който има навика да говори с главата си съвсем в хамлетов стил, държейки я в ръка. Той е типът, който в последствие ще ти дава и доста странични куестове от вида на – сбий се с 5 ченгета, събери пет атомни батерии от полицаи - Наказатели, строши саксиите на съседката и ела пак при мен – ще ти дам ъпгрейд на ракетите S.W.A.R.M и т.н. Щом си журналист, защо си без камера? В избора си на фотографски атрибут се оказваш в ролята на малкото циганче край големите братя – използваш това, което е останало от другите; а от благодарност, че не го мразиш, задето е една стара и нефункционална камера, апаратът ти дава два подаръка. Първият е наистина



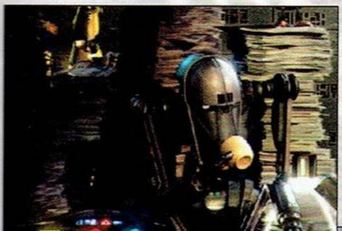
Хм...дебели монаси с бижута по ръцете,розов десен на стените...какъв ти храм...цял публичен дом

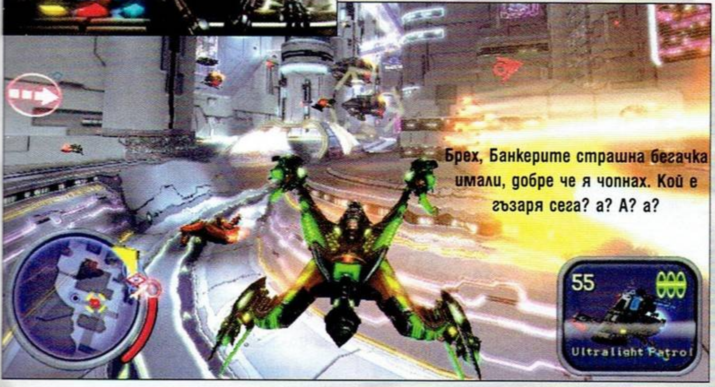


Пираня? Пираня казваш...ела ми сега на тигана с брашънце да видиш ти проблеми...

ценен - способността да „презаписваш" матрицата на всеки робот в движение – дефакто разрушавайки я, като по този начин можеш да приемеш формата на почти всеки робосапиенс, населяващ Химера. Другият е възможността за заснемане, доста полезна с напредването на играта. Заедно с това ДиТритъс се сдобива и с умението да „хаква" Великата База Данни и така, на определените за целта терминали, да приема отново облика на някой друг без да го разрушава. Трябва дебело да подчертая – това е строго наказуемо и ако попаднеш в обсега на ВсевиждащотоОко (почти в стил Оруел) специотделът от роботи Съгледвачи ще те погне. Уместно е да се каже, че всеки робот, чийто вид може да приемеш, по време на битка има свой собствен специалитет. Колежката ти Бети – огън жена... ъъъ, тоест доста добре закалено тенеке – примерно разполага с атомна шокова вълна, която разрушава всеки робот наоколо; Берто се върти като пумпал; Шефът на Полицията се уригва (колко непристойно само), събирайки подмазвачески смехове от околните, Кметът агитира с политически лозунги, приспивайки всички наоколо, банкерите смучат пари в движение от по няколко робота едновременно и така нататък. Усещаш ли вече колко възможности предоставя тази игра? Усвояването на двете функции за промяна на личност са съществен елемент в основата на геймплея, тъй като определени задачи и дейности са невъзможни за „истинското" ти аз. Макар и в по-голямата си част страничните куестове да не са задължителни, те са слети по такъв начин с основната сюжетна линия, че често ще ти се налага да изпълняваш повечето от тях – било то за да докопаш някое ново оръжие или двигател, било просто за да се сдобиеш с информация. Тук, мисля, геймплеят страда в известна степен от тази относителна праволинейност, като всяка следваща задача и цел се указва на радара ти. Истинската интрига в Scrapland се зарежда с убийството на Великия Архиепископ. Това принципно не би било страшно, ако не се оказва, че матричният код на бишопа е бил изтрит от Великата База Данни и той няма как да бъде „реанимиран". Но най-смущаващото е заключението на разследването, според което убийството е извършено от същество на флуидна основа – вероятно, човек. Цялото общество в Химера е хвърлено в още по-голяма паника, когато последват още убийства. Тогава ти се нагърбваш със собствено разследване, гонене на откраднати улики, незаконни състезания, изпращането на скрапа на не един и два себеподобни, спречкваш се дори с Кмета и ред други интересни свързани събития, за да достигнеш до истината: има заговор за разрушаването на робо-обществото в Scrapland!

Както споменах в началото, дизайнерите са положили старание в разработката на подходящ свят, в който да се развиват събитията, но е можело да се постараят и повече. Макар голям и даващ много свобода на действие, точно в стил на **GTA**, все пак Химера е доста еднотипен град. Липсата на интерактивност лишава играча от пълното удоволствие – да отиде абсолютно навсякъде, в абсолютно всеки момент. Има още няколко по-незначителни слаби момента, на които не си струва да се спирам. Едно е сигурно – макар и с дребни недостатъци, играта е може би най-свежото попълнение в екшън-приключенския жанр за последните месеци. Полирайки всеки детайл в графично, звуково и геймплей отношение, испанците от *Mercury Steam* и разпространителите от *Enlight*, под вещото ръководство на Америкън МакГий са ни предоставили една наистина чудесна игра, изпълнена с часове приятни преживявания. Но крайната оценка за нея, разбира се, ще имаш ти.





Брех, Банкерите страшна бегачка имали, добре че я чопнах. Кой е гъзаря сега? а? А? а?

графика 6

Гъвкав енджин, цялостно много добър визуален ъпиърънс, допринасящ за атмосферата. Спецефекти на ниво, тук-там постни текстури. Синематиците са шест точки.

звук 9

Музиката (у)бива. Техно/транс ритми, добре вписани в цялостната идея. Диалозите и войсактингът са си на място.

увлекателност 9

Увлекателна история. Хибрид, обединяващ забежки към различни познати вече светове, религия, Шекспировски хумор и познат GTA стил на екшъна.

дизайн 6

Градове, Квартали, Сметища – футуристично, лъскаво, шаренко, Идейно. Отлично замислени и реализирани видове роботи. Корабите - също.

откроява се 7

плюсове

+ отлична графика
+ Великата База Данни owns you
+ добър набор от хвърчила и части за тях
+ зарибяващ геймплей...

минуси

- ...който обаче на моменти става еднообразен и праволинеен.
- управлението по време на битка провокира измислянето на нови псувни.
- банкерите наистина дразнят, цедейки спестяванията ти по време на диалог.

ПРОИЗВОДИТЕЛ MAXIS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** ELECTRONIC ARTS **ПЛАТФОРМИ** PC **САЙТ** HTTP://WWW.THESIMS2.COM **ЖАНР** СИМУЛАЦИЯ
ИЗИСКВАНИЯ: 800 MHZ CPU, 256 MB RAM, 32 MB VIDEO **ПРИЛИЧА НА:** THE SIMS ПОРЕДИЦАТА

The Sims 2 University

Автор: Evoker

...или "първото от безброй бъдещи допълнения 2"

Кратка история на Sims игрите

Кой е човекът, стоящ зад манията на име Симс?

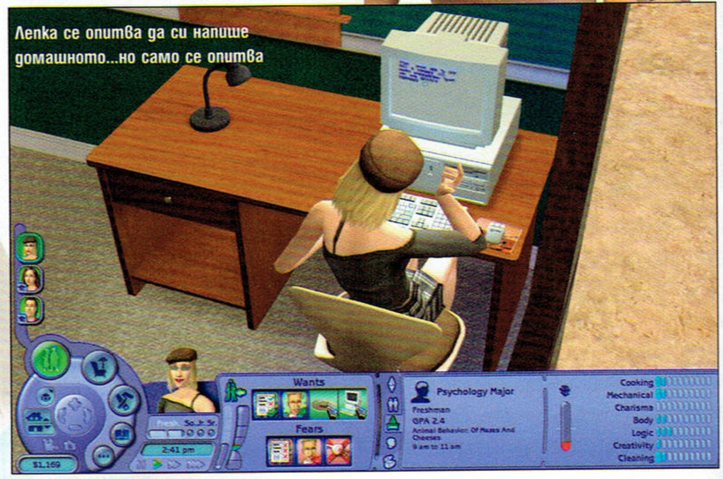
Уил Райт, израснал в Атланта, още от детските си години бил обсебен от желанието непрекъснато да майстори нещо. В последствие тази му страст се прехвърля върху компютрите и роботиката. Уил така и не завършва колеж, а се отдава на гейм дизайн. Едва 22-годишен създава първата си игра - **Raid on Bungling Bay** за Commodore 64 – заглавие, в което се поема контрол над хеликоптер, пътуващ между няколко острова. Играта не е нещо особено, но вдъхновява Райт за **Sim City**, за чието създаване споделя: "*Бързо разбрах, че ми доставя много по-голямо удоволствие да създавам острови, отколкото да ги разрушавам... Ето как се роди идеята за **Sim City***".

В **Sim City** играчът получава невиждана свобода на действие - едновременно е кмет, строител и Бог. Новата игра е продадена в милиони бройки и е една от малкото по онова време, преведени на няколко езика. За разпространението ѝ Уил, заедно с близък приятел, основава *Maxis*. Така, без да са зависими от друга фирма, парите започват да валят.

Една от първите Sim игри е **Sim Ant**. В нея контролирате мравешка колония; насекомите събират храна, копаят тунели и се бият с други колонии. След като вече е направил игра, пресъздаваща поведенческия модел на мравките, Уил се замисля да интегрира и взаимоотношенията между хората във видео игра. Оказва се, че технологиите не са достатъчно напреднали, за да се напише достатъчно комплексен ИИ и *Maxis* насочват вниманието си върху игри, подобни на **Sim Ant - Sim Farm**, **Sim Earth**, **Sim Tower** и много други.

През 1994г. е пуснат **Sim Town**. Една от особеностите на играта е възможността да се създават специфични Sim-ове (жители), които да населяват града. Те притежа-

Не мога да ви лъжа... Обикнах искрено **The Sims 2**. Цялата свобода на действие, взаимоотношенията между симовете, архитектурният елемент, всичко това ме накара да се впусна в дълги и особено забавни приключения с втората серия на поредицата. И едва половин година след премиерата на оригинала вече получаваме експанжън! *Maxis* и *EA* определено мислят за феновете си. А може би по-скоро за джобовете си... Но това е тема за друга статия. За **The Sims 2 University** ми е думата. Естествено е да сте скептично настроени към добавката, особено при положение, че идва толкова бързо след оригинала. Дори да не сте привърженици на колежанските истории, **University** налага и няколко промени в ядрото на оригинала, така че доволните да са повече от псуващите. На първо място е новата система на влияние, която позволява на симовете да налагат волята и желанията си над другите – от окосяване на тревата, до сбиване с някоя особено антипатична личност. Вашите симове получават точки на влияние, когато задоволяват нуждите си. Най-елементарните са написване на домашно, подобряване на дадено умение и т.н., но сериозните, даващи значително количество точки, са свързани с дипломиране, организиране на голямо парти и други познати от оригинала. Максималният брой точки влияние зависи от това колко приятели има симчето ви. Преди, когато достигнехте максимален брой кариерни точки, алтер егото ви забравяше за здравото бъхтене и постоянното култивиране на нови приятелски взаимоотношения. Тук, ако искате да използвате най-готините неща от системата на влияние, ще ви трябва постоянно и голямо обкръжение от приятели. Но нека влезем по-навътре в колежанския живот и се запознаем с



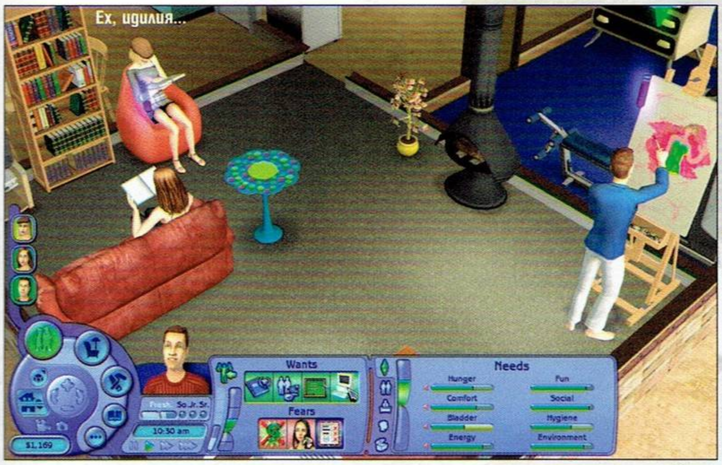
Лепка се опитва да си напише домашното...но само се опитва

Героите на нашата история

Преди да влезете в общежитието, ще трябва да си изберете персонажи сред студентите. Готовите варианти са все така скучни и безлични, затова препоръчвам да си изградите собствени симове. Естествено, има опция да пратите в университет и ваши, вече готови тийнейджъри от сейвовете на оригиналната игра. Аз реших да си направя нови и да ви ги представя - Смучка, Лепка, Навсекипуска и мъжа в общежитието, Онуфри. Онуфри, още с нанасянето си, веднага пусна телевизора и за своя голяма радост разбра, че има нов спортен канал. Жените се отдадоха на сладки приказки, като очаквано инициативата взе Навсекипуска с пикантни истории от личния си живот.

Скоро дойде време за избор на специалности в местния университет. Бяха общо 11 на брой – психология, биология, математика, физика, история и др. За Лепка и Онуфри най-интересна беше психологията. Сега в продължение на четири години (общо осем семестъра) те трябваше да

Аз ли съм луда крава, ма?



наблягат на готвенето, механиката и чистенето, за да усъвършенстват след това уменията си в клас. В началото бе особено трудно за всички – ходене на лекции, писане на домашни, съобразяване с нуждите на другите съквартиранти, при това един телевизор и компютър не бяха достатъчни, а пари за нови можеха да получат чак в края на семестъра, когато в зависимост от това колкото добре са се справили с изпитите, щяха да получат стипендии и парични поощрения.

Навсекипуска не обръщаше особено внимание на ученето. Лекциите ѝ бяха от 9 ч. сутринта до 15 ч. следобед, но вместо да бъде в университета, предпочиташе да се занимава с организиране на щури купони и експериментиране с няколкото шегаджийски номера, които предоставяше студенския живот. За съжаление последните се оказаха доста скучновати и еднообразни и тя реши, че е време да се отдаде на друга своя страст (извън свин... пардон – мъжете) – свиренето на китара.

Междувременно Смучка започна да проявява все по-настоятелно интереса си към Лепка. Последната беше прекалено крехка и неуверена, за да се отдаде на еднополови отношения. За това пък имаше голям успех с Онуфри, който обаче бързо ѝ омръзна. Новата ѝ цел беше по-голяма, по-висока и доста по-плешива от Онуфри – професорът ѝ по психология.

Не след дълго дойде време за семестриалните изпити. Настъпи паника. Всеки започна да учи усърдно. Стремейки се да не създават дискомфорт помежду си, съквартирантите правеха още по-голяма шумотевица. Съдбовният час настъпи и всички залетяха към университета. Минаха успешно изпитите си, с изключение на Навсекипуска. Сега трябваше да повтори семестъра, което за добро или зло удължи престоя ѝ в общежитието. В последствие разбра, че няма с какво да плаща сметките си, а останалите вместо да помогнат, непрекъснато я взимаха на подбив и дори я накараха да носи особено идиотска шапка с лъжливи обещания за помощ. Така се стигна до първата смърт в къщата... Поуката – животът е болест, предавана по полов път и със 100% летален изход. И още една – единствено безапелационната окончателност на смъртта окончателно може да затвори краката на жени като Навсекипуска. Лека ѝ пръст на милата.

Дипломирането

След като преведете симовете си през четирите години студентски живот, най-накрая идва желаната цел – дипломирането! Оттук нататък ви се предоставят няколко възможности. Първо вашите питомци могат да останат още известно време в общежитието (72 сим часа, ако трябва да съм точен), за да заздравят приятелските си взаимоотношения или просто да продължат да се усъвършенстват в дадено умение. Ще забележите, че всеки дипломирал се сим има много повече способности и възможни професии от тези, които не са учили. Четири нови вида работа ще са достъпни след завършването на унито. Като може би най-добрата част от новите професии са кариера-наградите – възкресяване на мъртви симове, камера, с която симовете да се снимат взаимно и т.н.

Последни думи

В основата си това си е съвсем същият **The Sims 2**, с тази разлика, че е по-добрият. Няма смисъл надълго да ви разказвам за игралната концепция – все пак това тук е само едно „допълнение“. Ако сте прекарали значително време с оригинала, няма причина да не го направите и с **University**. Дори да не ви се изпращат студенти и не ви се занимава с общежития и колежански живот, **University** внася множество, макар и малки подобрения в механиката на играта. Добър експанжън за феновете, препоръчвам го.

ват самоличност, дадена им от играча, който определя и дрехите им, любима храна, дори уникален начин на изразяване. За разлика от **Sim City**, сградите не "растат" от зони, а всяка постройка, градинка, пътче и всичко останало трябва да се постави от играча.

След пускането на **Sim City 2000** *Maxis* продължава към следващия си проект - **SimCopter**. Играчът е пилот на хеликоптер, пътуващ в градове, импортирани от **Sim City 2000** и междувременно изпълняващ разнообразни мисии. Градовете са пресъздадени в 3D.

Следва **SimCity 3000**, която по думите на Райт е трябвало да бъде изцяло в 3D, но отново технологиите спъват замисъла. По това време той започва сериозно да изучава архитектура. Новопридобитите знания и богатият опит от предишните игри Райт инвестира в проекта си **Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator**. Работата по играта започва през 1999г., многократно преминавайки от една идея към друга, но запазвайки основната концепция – да се създават жилища, в които живеят симове и между тях да има човешки взаимоотношения. На финалната права играта получава името **The Sims**.

Maxis дотолкова желаят да я превърнат в грандиозен хит, че година преди премиерата ѝ започват да събират огромно фен комюнити, чрез уеб-кам събития и чат срещи. Оттук нататък историята е позната. **The Sims** се превръща в най-продаваната игра за 2000 и 2001 година, последвана от 7 допълнения, които в малка или голяма степен обогатиха геймплея на оригинала.

Поне едно е сигурно, с 35 милиона фенове зад гърба си Sim игрите скоро няма да изпаднат в забвение.

графика **9**

Графиката не е мръднала и на йота от оригинала, но е все така красива и детайлна.

звук **8**

Няколко нови музикални теми и звуци, забавни и ненатрапващи се.

увлекателност **8**

Ако вече сте изиграли оригинала, допълнението и новите му елементи ще ви омръзнат сравнително бързо, но ако сега навлизате в света на симовете, ви очакват много седмици забавление.

дизайн **9**

Същия като в The Sims 2 - лек, удобен, интуитивен.

отлична **8**

плюсове

+ Възможност сами да определите професията на симовете си...
+ ... която в последствие да развивате в университета
+ Нова възраст – young adult

минуси

- Като цяло нововъведенията са малко
- Все така колеблив изкуствен интелект

ПРОИЗВОДИТЕЛ LUCAS ARTS **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** LUCAS ARTS **ПЛАТФОРМИ** PC, XBOX **БРОЙ CD:** 2 **ЖАНР** ЕКШЪН С ТАКТИЧЕСКИ ЕЛЕМЕНТИ
САЙТ САЙТ: HTTP://WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWREPUBLICCOMMANDO **ИЗИСКВАНИЯ** 1 GHZ CPU, 256MB RAM, 64MB VIDEO

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

The Squad Is Your Weapon

Автор: MrAK

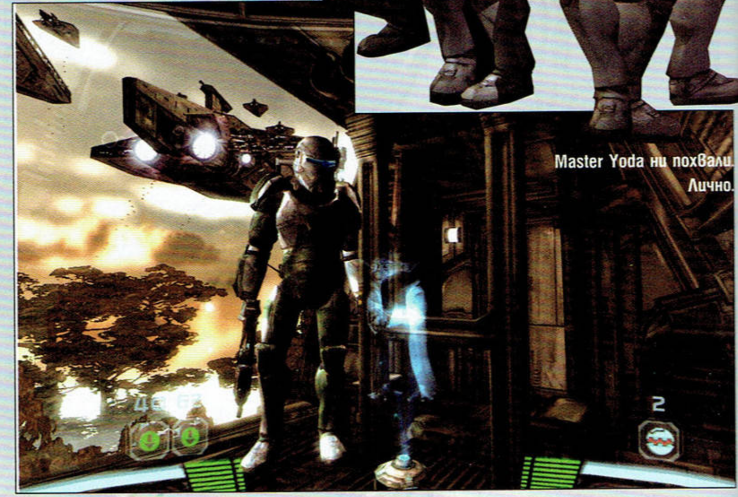
Ти си създаден, за да бъдеш войник. Създаден от гените на най-добрия войник, живял някога. Има още много войници в армията на клонираните, но ти си различен. Ти си лидер. Ти трябва да избереш тактиката, която ще следват подчинените ти. От теб зависи дали ще оцелеят или загинат. Може и да си смъртоносен със всяко едно оръжие, но най-мощното, което притежаваш е твоето отделение...

Точни като швейцарски часовници, на 1-и март *Lucas Arts* пуснаха така очакваната от всички ни игра **Star Wars Republic Commando (SWRC)**. Играта се предполагаше да е тактически екшън във вселената на Star Wars, нещо като **Rainbow Six** с джедаи. За щастие на многобройните фенове на екшъна, тя не е точно това. Независимо колко популярна е **R6** по света, тук тази игра не се играе много, може би защото липсват тълпите от врагове и самият геймплей залага много повече на внимателното придвижване и планиране на мисията, отколкото на бързия и брутален екшън. А този екшън присъства в изобилие в **SWRC**, при това съчетан с достатъчно тактика, за да те накара да се почувстваш лидер и да не те остави нито за миг без мисъл за другите командоси от екипа ти. Играта по-скоро напомня за **Halo** с тактически елементи и трябва да ти кажа, че така трудният баланс между екшън и тактика тук е постигнат на завидно, дори перфектно ниво. Но нека да започнем с

Историята

Играта се явява пре-история на очакваният Star Wars Episode 3 и започва на планетата Geonosis в първия ден от Clone Wars. Вие трябва да поведете екипа си през серия от опасни мисии в тила на врага, с цел подпомагане на армията на клониранте. Ще ви се налага да саботирате вражески кораб, да издирвате оцелели на загубен кораб на Републиката и накрая да помагате на Уукитата на тяхната родна планета Кашиик. Няма да споменавам подробности, вярвам, че всеки фен на Star Wars ще я изиграе, дори и само за да разбере какво се случва преди епизод 3 и не искам да ви развалям удоволствието. Така че, по същество – нека ви запозная с

Командосите



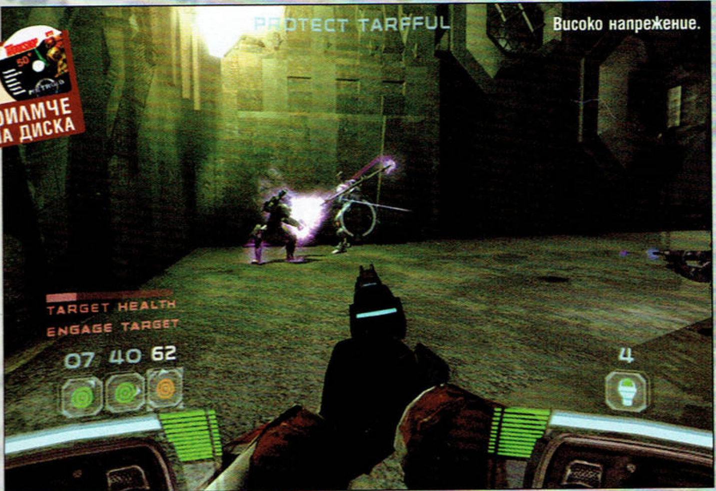
Master Yoda ни похвали. Лично.

Екипът ви се състои от четирима командоси, включително с вас – техният лидер, подвизаващ се с номер 38. Другите трима са с номера 7, 40 и 62. Седми, или както го наричат - Сев - е създаден, за да убива. Той е хладнокръвен, циничен и брутален. Четиредесети – Фиксър е техникът на групата. Има терминал за хакване, жички за свързване или комуникация за изграждане – това е твоят човек. Шестдесет и втори, известен като Скорч, е експертът по разрушението. Не може да издържи дълго без да взриви нещо, обича големите пушки и сериозните взривове. Освен това е и майтапчията в групата. Всеки командос си има ясно изразена индивидуалност, която освен в любимите му действия се изразява и в цвета на костюма му и гласа му. Повярвайте ми, още в началото на играта ще си имате любимец сред тях, толкова истински изглеждат и се държат. За съжаление това, че всеки си има любима дейност не се отразява особено на геймплея. Сев спокойно може да взриви някоя скала, препречила пътя или да хакне системата на космически кораб и в никакъв случай няма да го направи по-зле или за по-малко време от който и да било от другите трима, включително и вас. С други думи, индивидуалността е на козметично ниво. Просто колкото да си знаеш, че се различават. И макар че това (да се различават) не е особено логично при положение, че всички сте клонинги на един и същи човек, за сметка на това е много по-приятно и забавно. Просто трябва да чуете закачките и дребните заяждания, които Сев и Скорч си подмятат един на друг през цялото време. Те не биха били възможни, ако бяха съвсем еднакви. Между другото, идеята за персонифициране на вида на командосите е на самия Джордж Лукас, което само по себе си би трябвало да говори, че не е случайна работа. Е, след като си имате така добре обучени и оборудвани командоси, ви трябва само едно нещо

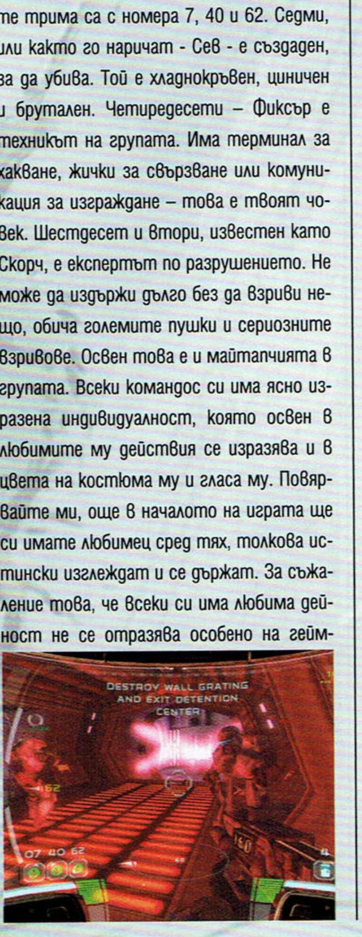
Врагове

В цифри – 11 различни вида врази ще имате възможност да колите, разстрелвате и взривявате в тази игра. Всеки със своите предимства и слабости. Най-

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА



Високо напрежение.



07 40 62
300
5

Послушно се лекуват.

често ще се сблъсквате с дроиди. *Battle droids* са малки, леко тъпички и доста слаби, но пък обикновено се движат накуп по десетина и могат да ви създадат, макар и незначителни проблеми. *Super Battle Droids* са друга работа. Тежки, доста по-добре въоръжени и изключително мощни, те имат свойството да причиняват сериозни главоболия, когато са повече от двама. *Droideka* са неприятни заради енергийните щитове, които са доста трудни за сваляне, както и заради скорострелността си. Но ако имате под ръка ЕМП гранати не са особен проблем. Виж, *Spider Droid*-ът е сериозно предизвикателство – огромен, брониран като танк и само с едно уязвимо място. За него задължително ще ви трябва сериозно въоръжение. Странното при дроидите (поне за мен) беше, че когато са под обстрел, те охкат. Сякаш роботите могат да почустват болка. Отначало дори ми беше смешно да чувам стържещото метълично „арргхххх" на някой голям Super Battle Droid, но когато малко преди да се свлече на земята един извика „Nooooo!" гледах няколко секунди с недоумение тази възвишеност на бъдещия кибер интелект. Но това са бели кахъри.

Geonosian Drone е най-слабата единица на расата на geonosians. Нищо страшно – малко, пълзящо и лигаво животно, което плюе по вас някаква киселина. Рядко се срещат в играта. *Geonosian Warrior* е летящо животно, въоръжено с пика, единственото им преимущество е точно способността им да летят. *Geonosian Elite*, както говори името им, са елитни воини. Естествено, и те могат да летят, но за разлика от воините не влизат в близък бой, а ви обстрелват от въздуха с плазменото си оръжие, което е доста неприятно от една страна - защото ви наранява, разбира се, и от друга - защото лъчът му пречи доста сериозно на видимостта ви.

Trandoshan Slavers – търговците на роби, които искат да завладеят Кашиик и да поробят Уукитата са ниски, но бързо подвижни и много издръжливи. Въоръжени са с нещо като пушки, които са изключително мощни на близко разстояние, но пък почти безопасни на по-далечно. От време на време им се случва да захвърлят пушките си и да ви атакуват с ножове, което е по-кофти вариантът, като се има предвид тяхната пъргавина. *Trandoshan Mercenaries* са охраната на въпросните търговци. Въоръжени с картечни пистолети, поразително напомнящи Инграм, те са бронирани и организирани. *Trandoshan Heavy Merc* пък е тяхната версия на *Super Battle Droid*-а. Големи, бавно подвижни, но много издръжливи, те стрелят с тежка картечница, която нанася изключително сериозни поражения.

И за десерт – гардовете на генерал Грийвъс. Ужасни. Бързо подвижни, мощни, нанасят изключителни поражения и буквално не знаеш от къде ще ти паднат на главата. Добре, че не са много.

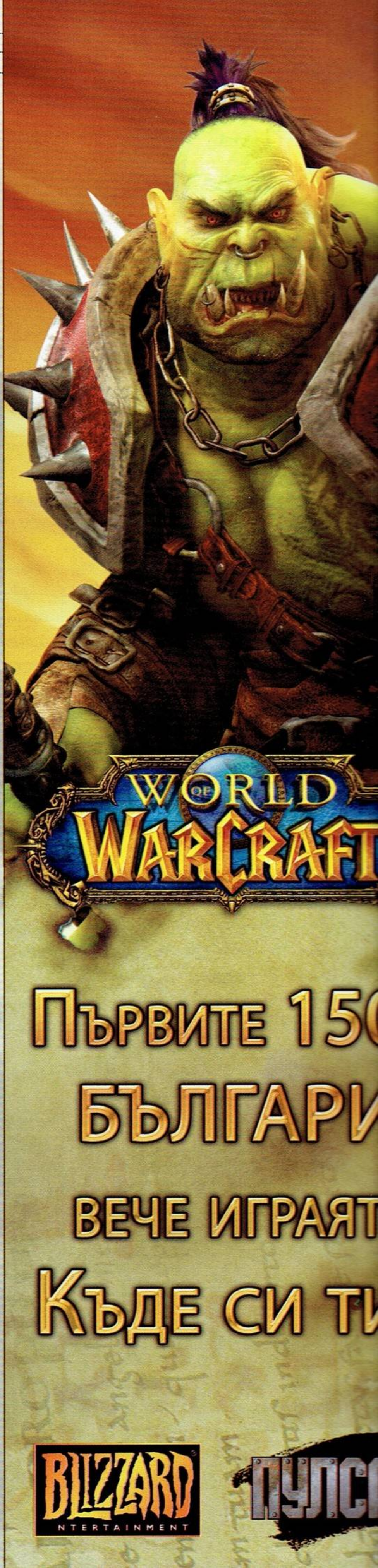
Всеки един от тези противници си има най-ефективен и бърз начин за унищожаване и тук вече говорим за

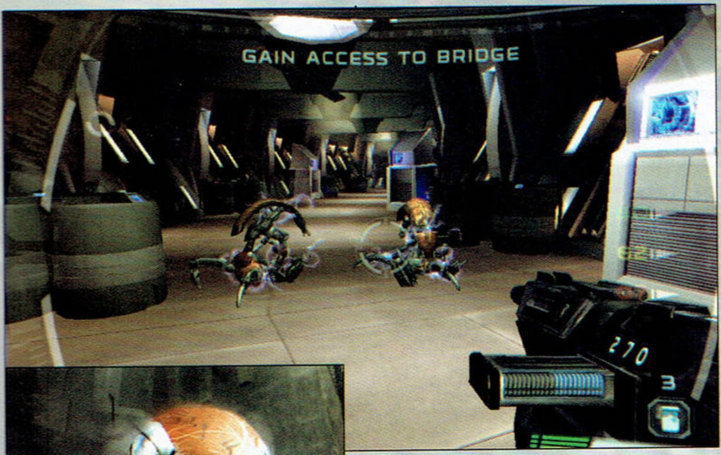
Оръжия, тактика

Като начало ще ви разкажа за тактическия елемент на **SWRC**. Той се изразява в това, че на определени места можете да изискате от всеки член на екипа си да извърши определена дейност. Например да заеме позиция, от която да ви прикрива със снайпер или да хвърля гранати по идващия противник. Можете също така да поставяте капани с експлозиви, след което да примамите противника до тях. От една страна, тези позиции малко ви подсказват какво може да очаквате. Например, влизате в празен хангар и виждате, че можете

RESCUE TARFFUL
07 40 62
5

Така се влиза без да чукаш.





да заемете позиция за тежък „анти-танков" обстрел. Веднага ви става ясно, че ще си имате работа със *Spider Droid* тук. Хубавото е, че на доста места позициите са повече, отколкото членовете на екипа ви. Тук идва вече елементът на планиране - как да ги разположите така, че да са най-ефективни и да не се изпозастрелят един друг. Което между другото едва ли може да стане, предвид силния изкуствен интелект на играта, но за това по-надолу. Освен статичните позиции, които могат да заемат вашите командоси, имате и четири основни заповеди, които да следват, а именно:

Търси и унищожавай. При тази команда момчетата се движат бързо напред, като влизат в бой моментално при визуален контакт с врага. Подходяща е, когато трябва да стигнете до конкретна цел, но сте притиснати от времето.

Следвай ме. Тази команда може да се изпълни с два бутона на клавиатурата. При единия вариант командосите, на които в момента не сте задали позиция на която да стоят или изпълняват заповед, ще ви последват. При втория всички командоси ще напуснат позициите си и ще ви последват

Осигури периметър. При тази команда всички от екипа ви ще се съберат при точката, която сте задали и ще водят битката оттам. Подходяща е ако напред има цел, която предпочитате да унищожите сами - като автоматични оръдия например, тъй като екипът ви проявява странни камикадзе наклонности спрямо точно тези устройства.

Освен всичко това командосите ви могат да изпълняват и командата *„Разбий и прочисти"*. Тримата се подреждат отстрани на врата, един залага експлозив, взривяват я, хвърлят граната вътре и връхлитат като хали, като помитат всяко живо и роботизирано същество в помещението. Ще ви кажа само, че за да направят тази операция да изглежда максимално истинска, момчетата от *Lucas Arts* са минали кратък курс при специалист от SWAT. Просто трябва да видите колко адекватно извършват маневрата.

Оръжията, с които ще бъдете основно екипирани, са стандартен бластер – нещо като пистолет, който се зарежда сам, но при интензивна стрелба ще трябва да чакате малко, за да се презареди. Другите три се обединяват около бластера ви DC17m. Стандартно това е скорострелно оръжие, подобно на автомат. Доста точно и смъртоносно. Към него имате две проставки – едната го превръща в снайпер с възможност за 10x и 20x приближение на целта. Втората приставка го прави бронебойно оръжие, подходящо за унищожаване на големи защитени цели. Освен тези оръжия ще можете да ползвате и гореспоменатата екипировка на враговете си, както и още две – арбалетите и базуките на Уукитата.

FIND AND SECURE
ELEVATOR
07 40 62
384
5

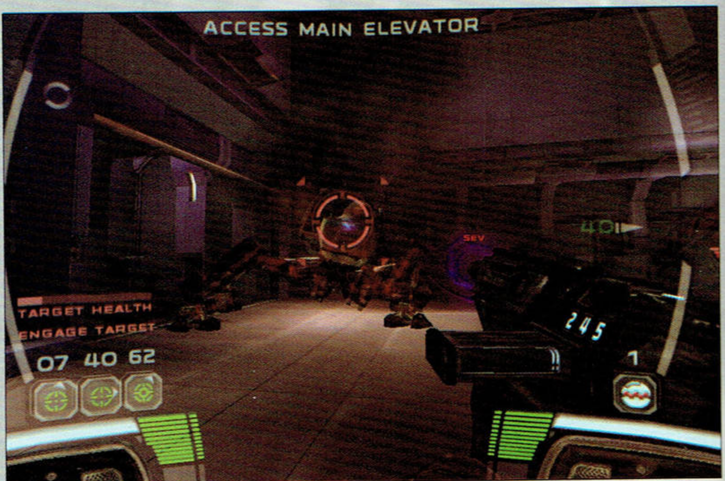
Ще имате достъп и до различни видове гранати, като всяка е подходяща за конкретни цели. ЕМП гранатата е незаменима при сблъсък с механизирани единици, тъй като освен че им нанася поражения, ги заковава неподвижни за 2-3 секунди, през които вие можете спокойно да ги довършите. Обикновената фраг граната е ясна работа – поразява де що мърда. Освен това имате и термална граната, която се задейства, когато в близост има топлинен източник (нямам предвид печка, а живо същество) и нанася поражения в голям радиус.

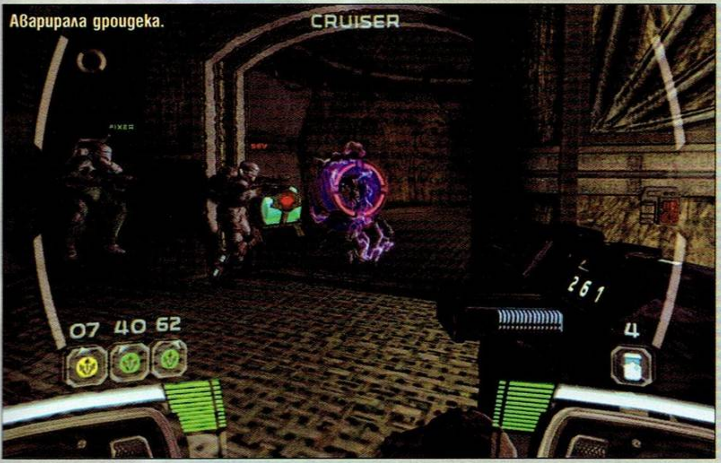
В процеса на игра трябва внимателно да преценявате кое точно оръжие да ползвате, тъй като капацитетът на муниции, които можете да носите, е доста ограничен и въпреки че те не се срещат рядко, е глупаво в разгара на битка да останете без ЕМП гранати, например, защото сте ги изхабили по малки дроидчета и точно в този момент да се появи дроидека, която доста трудно се унищожава без въпросното ръчно взривно устройство.

Като цяло геймплеят на **SWRC** е подчинен повече на екшъна, отколкото на тези решения и това си личи дори от факта, че не можете да умрете, докато не избият цялото ви отделение. Просто ако ви свърши кръвта (както и на който и да било от командосите) падате и давате заповед на някой да ви се притече на помощ или чакате докато избият всички и тогава командосите ви сами идват и ви възстановяват. Това ви кара да усещате отделението като едно цяло. Вие сте вашето отделение, а не само част от него. Заедно наистина сте перфектното оръжие и никой не може да ви спре. Иначе играта е надъхваща, бърза, спираща дъха и каквото друго определение за чист екшън се сетите. Улавях се на моменти, че стискам зъби със злоба, когато виждам как ми остава още съвсем малко, докато заредя експлозива, а около мен кипи битка и не съм сигурен дали командосите ми ще удържат позицията. Ръмжах от яд, когато поваляха някой от екипа ми и се усмихвах злобно, когато след като съм свалил противник чувах Скорч да казва по интеркома: „Solid shot, Boss". Хилих се, когато гледах въпросния да се удря по каската, след като загубихме връзка с базата. И ми стана мъчно накрая, не само защото свърши, но и защото трябваше да се разделя с отделението си. И за още нещо, но като изиграете играта ще го разберете, няма да спойлвам. Вместо това ще ви споделя за

Вселената

Споменах вече трите локации, където ще водите битките си. Сега малко подробности. Графиката на играта е създадена с помощта на Unreal Warfare енджин, който някои твърдят, че е остарял, но според мен се справя чудесно. Всичко изглежда изключително красиво – от пустинната и суха Геонозис, та до джунглите и градините на Кашиик. Моделите и на командосите и на враговете са изключително детайлни, а начинът по който се движат може да се определи само като „истински". Левъл дизайнът е разнообразен и ще имате възможност да водите сражения както на открити местности, така и в тесни коридори, като няма опасност да започнете да се



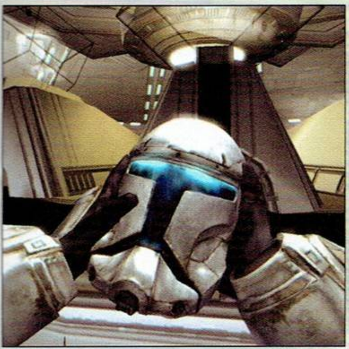

Аварирала дроидека.

въртите в кръг или да се загубите някъде, тъй като нивата са линейни по един приятен начин. Без излишни врати, които да не можете да отворите или проходи, в които да не можете да влезнете и само да ви дразнят.

Две думи за

Изкуствения Интелект

Вече споменах, че войниците ви действат повече от адекватно. За цялата игра ми се случи само веднъж някой да остане на място след дадена команда и да се връщам да го търся. Да не говорим, че се навеждат, за да не си пресичат огневата линия един на друг или ако вие им пречите, не ви го спестяват. За сметка на това враговете в доста случаи са малоумни и просто седят на място и ви подлагат на масиран обстрел. Особено всичките механични играчки. Изключение правят *Grievous' Magnaguards*. Но играта не губи особено много от това. В крайна сметка е количество за сметка на качество, пък и армията на Търговската федерация и в Епизод 2 не се отличаваше с особен интелект.



Mission Accomplished

Ами това е, с няколко думи. Мога да пиша още много, но трябва да оставя място за колегите да изразят мнението си. Аз мога само да ви кажа – изиграйте тази игра. Невероятна е. Пък и е кратичка. Мисиите са около 18 и се събират около 10-ина часа геймплей. За съжаление, в мултиплейър има само deathmatch. Иначе би било истинско удоволствие да я изиграете кооперативно с някой. Надявам се това да се поправи в бъдеще. Както и се надявам да има продължение. Въпреки че не ми се вярва... Сега, извинете ме, но мисля да се върна при своите командоси. Имаме дроиди за разпарчетосване.

Говорит радио „Гийк“, передаем сведения уровень Командоса Республики

Колегата доста е изписал, но като че ли е пропуснал най-важното. **Republic Commando** не е нищо толкова особено или невиждано. Да, вярно че изглежда доста добре и с Warfare енджина са направени чудеса, особено с ефектите, което за пореден път ме убеждава колко солидна платформа е той. Но само по себе си това няма да ме накара да играя хоро. Нито ще съумее да го стори геймплеят, който е доста подобен на **Halo** с изключение на интелигентните ви съекипници. Продължителността на играта също е леко разочароваща, а финалът е толкова нелеп и насочен към 14-годишните хлапета, че просто ми стана жал и само това е достатъчно да свали общата оценка на играта с една единица. Но не в това е силата на заглавието, а в цялостното му внушение и усещане и най-вече различната перспектива, от която е разгледата Star Wars вселената. Защото за пръв път от доста време насам в игрите на *Lucas Arts* вие не сте всесилен джедай, който на пръв поглед чрез действията си с лекота прекроява съдбата на далечната галактика. Другарите Йода, Уиндо и компания несъмнено са култови персонажи докато си седят в Джедайския свят, но Войните на Клонираните са мръсна и черна работа и тя се върши именно от тях – Клонираните. Предимно те дават живота си по бойните полета в името на Републиката и задкулисните политически интриги. Защото войните се водят от войници и **Republic Commando** ви поставя в точно такава позиция. Всичко, което се случва около вас, ви убеждава, че вие и вашите другари сте елитен екип. Част от тази малка каста, която е толкова добра в работата си, че за нея войната вече е развлечение. Хора, обучавани от най-ранна детска възраст къде и как е най-удачно да забиеш до дръжката десантния нож. Не така чисто като лазерния меч, но точно толкова ефективно. Не така епично, а по-скоро делово. Хора, готови да режат глави когато и където им бъде заповядано в името на чужда кауза без страх за собствения си живот. Хора, които са дясната ръка на смъртта и се шегуват с нея. Именно заради това внушение *Lucas Arts* заслужават поклон.

Ikarus

графика	8	Добър енджин, перфектен моушън кепчър.
звук	10	Прекрасни гласове, звуците просто трябва да видите на филмчетата с екстри как са правени. Музиката ще ви е позната.
увлекателност	9	Ставате едно с Делта 38 и останалите от екипа. Няма спиране.
дизайн	8	Информацията за всичко е на дисплея пред вас, но понякога пойнт енд клик системата за заповеди може да ви подведе.

отлична 8

плюсове

+ адекватни съекипници
+ перфектно съчетание на екшън и тактика
+ Star Wars вселената
+ 1 обща ако си SW фен

минуси

- Много кратка
- Глупавички врагове

ПРОИЗВОДИТЕЛ BLUE BYTE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** UBISOFT **ПЛАТФОРМИ** PC **ЖАНР** RTS
ИЗИСКВАНИЯ: 1GHZ CPU, 256MB RAM, 32MB VIDEO **ПРИЛИЧА НА:** SETTLERS СЕРИЯТА, БЕЗ ХУБАВИТЕ Й ЧЕРТИ

Settlers: Heritage of Kings

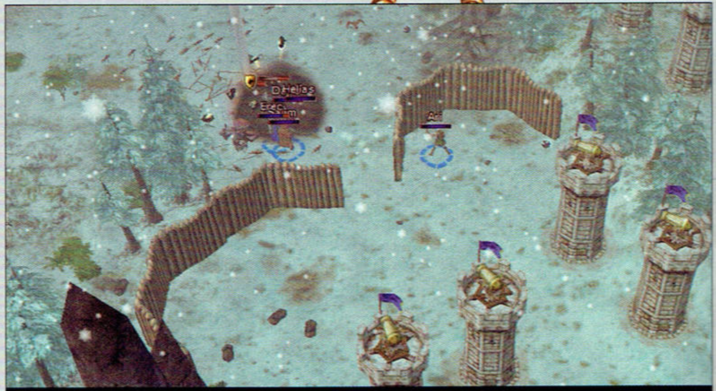
Легендите умират сами

Автор: ТСП (Тлъст Среден Пръст)

Когато си тлъст и среден на ръст, по правило нямаш право на особени претенции. По правило на подобни житейски постулати съм свикнал да им показвам един тлъст среден пръст, но няма какво да се лъжем – така си е. Хубаво е обаче, че природата се е погрижила да си осигури еволюцията, създавайки изключенията, към които скромно се числи и моя милост. Ако вземем да търсим причинно-следствените връзки за погорното житейско статукво, неминуемо ще се забъркаме с неща като уязвено его, обществена йерархия от първичен тип, характерна за тийнейджърските години – когато положението ти се определя от външни физични белези, затруднени междуполови взаимодействия – все сложни социални и психо-философски понятия, за които ме боли... да, и това също, но предимно ми причиняват главобол. И тук възниква закономерният въпрос, с което навлизаме и в същността на статията – добре де, но защо точно **Settlers: Heritage of Kings**, за бога!?

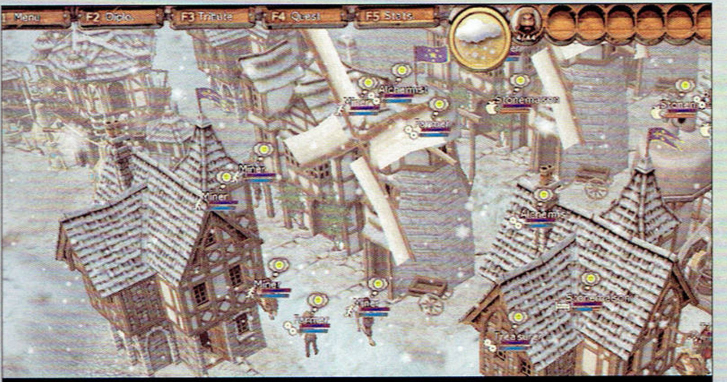
„Ето една игра точно като за тебе“ – ми каза Главният (както съм забелязал, че Снейка има навика да нарича Шефа) след като чинно уговорихме бъдещите си професионални взаимоотношения и беше крайно време да ги започнем отнякъде. Мдамм, точно тъй рече. Като за мен, значи! Че какво ми е бе, шефе? Аз може и да съм среден на ръст, ама не винаги съм бил тлъст. Помня и по-добри времена. И по-добри игри помня. Че и по добри Сетлърси, ако трябва да се върнем на темата (крайно време – бел. ред.). Но откъде да започна? Да опитам с отпреди началото – тъй като един друг постулат, който съм по-склонен да приема, гласи, че всеки край поставя точката, откъдето започва едно ново начало. Точката в нашия случай се нарича **Settlers 4** – предшественикът на настоящото заглавие. Сравнявайки двете игри, в мозъка ми натрапчиво се вклинява съпоставката между Венера Милоска и Сашка Васева. Едната е олицетворение на красота, съхранила се във времето, обгърната от аурата на горда древност и запазила отпечатъка на неповяхнала слава. Другата... е, другата си я знаеш.

Малко история. Заселниците (Settlers по английски) са основатели на жанр. Това е първата – ако не ме лъжат познанията – игра, дефинираща понятието икономическа стратегия (симулация). От играча се изискваше да съгради от нулата селище, като за целта бе нужно да създаде „истинска“, функционираща икономика. Всичко бе взаимосвързано, интелигентно, разнообразно и същевременно интуитивно замислено. Да вземем например един краен продукт в играта – войникът. За да бъде „произведен“, той се нуждае от оръжия. Те се изработват от ковача. На ковача му е нужно желязо. Желязото се добива от желязната руда. Тя обаче трябва да бъде изкопана от миньора. Друг миньор копае въглища, защото без огън ковачът не може да обработи рудата. Всички изброени досега пък се нуждаят от храна и пиене. При това разнообразна – хляб, месо, вино... Хлябът се пече в пекарните, но трябва брашно, което се мели в мелницата, която пък се „захранва“ с жито, което се сее и жъне във фермите, а те се строят от дърва и камък, които... и т.н. Един кръговрат, вплетен в друг, той - в трети... а последният отново се влива в първия. Добавяме към това сладурска рисувана графика, сносен за времето си интерфейс, великолепен саунд, шантаво чувство за хумор (атаките се започваха с любезно запознаване и приятелски спаринг с юмруци) и получаваме геймплейно откровение.

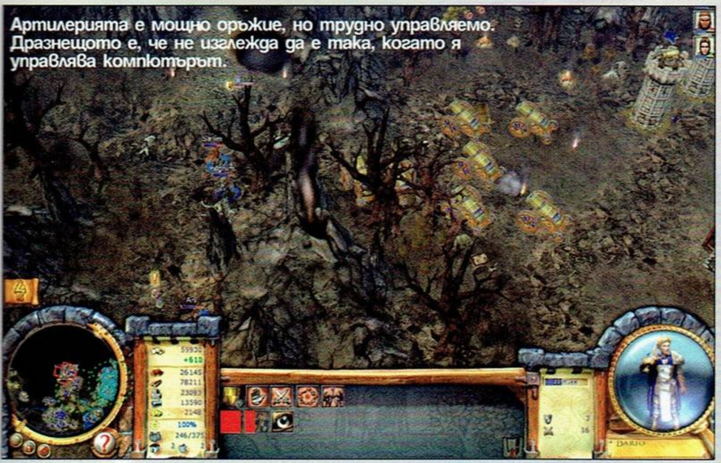


Шепа герои и няколко кули могат да спират достатъчно дълго врага, за да застроиш селището и изблъваш войска. Ако си мазохистично търпелив, можеш да го оставиш да атакува вечно, докато изчерпи ресурсите

Следващите серии наложиха еволюционен градиент върху концептуалната и графична база на заглавието, за да достигне то своя апогей в **Settlers 4.** Не че беше най-великата игра – битките все още бяха забит до кокала трън в меките части на геймплея. Но бе забавна и най-добрата от серията. Какво видяхме там? Никакви революционни новости – всъщност Заселниците така и не се промениха много през годините, което е една от малкото критики, които ще си позволя към тях – но вниманието към детайлите и перфектният шлайф превърнаха отделни компоненти на геймплея в искрящи примери за съвършенство. И една... просто дяволски изкусителна графика - „огласяща“ екрана с ярки взривове на червеното, зеленото, жълтото и синьото, майсторски потушавани от меката охра, дървесното кафяво, металното сиво и нежния меланжиран оранж. Трите раси (3 без лошите, с които не можеше да се играе), се различаваха по външния си вид и бяха отлично персонализирани от гледна точка на геймплейната механика. Имаше магически и специални единици, сгради, обсадни машини – всички различни за всяка раса. Защо разказвам толкова



Да получиш яснота за настроенията на всички в селището си само с натискането на 1 бутон е великолепна опция, но полезна в старите игри. Тук просто няма значение.


Артилерията е мощно оръжие, но трудно управляемо. Дразнещото е, че не изглежда да е така, когато я управлява компютърът.

подробно всичко това? Защото нищо от него няма да видиш в новия **Settlers**. Това е една друга игра. Ренегат. Отцепник, отказал се от корените и традициите, които му придаваха някаква що-годе величавост, в името на комерсиалността. Какво падение!

На първо място **Heritage of Kings** вече не е икономическа стратегия. Нищо не е останало от икономическия елемент – градоустройственото дело, внимателната преценка къде да поставиш сградите, така че всичко да функционира като добре смазан механизъм (защото ако къщата на миньора е прекалено далече това, без преувеличение, можеше да означава колапс за селището) – вече не са на преден план. Единственото, с което трябва да се съобразиш е в близост до по-важните сгради да има къща за спане и ферма за храна – толкоз. Сградите не са взаимосвързани в описаните преплитащи се кръговратни цикли – всяка е отделно за себе си и единственото, което изисква, е някакъв ресурс от мините и евентуално наличието на друга сграда или ъпгрейд, за да бъде построена. Ресурсите са дърво, камък, желязо, сяра и глина. Храната е отпаднала. Цялата сложна система по създаването ѝ е отишла по дяволите. Златото се трупа автоматично – през определен период от време селяните ти (фермерите и миньорите) плащат данък. Най-съществен интерес предизвикват ъпгрейдите на сградите. Това е единственото, което в някаква степен предлага занимателност – просто винаги е кеф да ъпгрейдваш. Ъпгрейдите обаче не са това предизвикателство, каквото бяха и е сравнително просто да ги постигне човек. В това отношение много помагат и героите. При липсата на други възпрепятстващи фактори (като необходимостта педантично да планираш селището си и то бавничко да расте), тук първата работа ти е да „наизвадиш“ селяни, да ги пратиш по мините и находищата, да настроиш малко ферми, за да прииждат паричките и да цъкаш по сградите в очакване да се появи възможност за ъпгрейд. Няма нужда да се притесняваш от евентуални вражески нашествия – за тях имат грижа героите. Именно, вече имаме герои в **Settlers**. Няма как, стана модно, **Warcraft 3** излезе ехее - преди 3 години. Само дето тук те нямат ясно изразена функция, стоят изкуствено инжектирани в играта. Не качват нива, не развиват скилове – тях просто ги има в началото на всяка мисия – с много кръв и с по 2 специални умения. Достатъчно мощни са, за да отблъсват вражеските набези, докато събереш ресурси, вдигнеш войска, ъпгрейднеш и пометеш врага. Последното се налага разочароващо рядко. Има мисии, които съм ги минавал без да създам и един войник. Впрочем като говорим за тях – древна кашимерия (пехота – пиконосци, мечоносци), стрелци, кавалерия (рицари и конни лъконосци) и артилерия, това е. И да ти кажа – бълвай стрелци и от друго нямаш абсолютно никаква нужда!

Мисиите в твърде голяма степен са куестови. При това, елементарни – дай на еди кого си еди колко си пари/ресурс, построй еди какво си еди къде си – това мисия ли е въобще?!

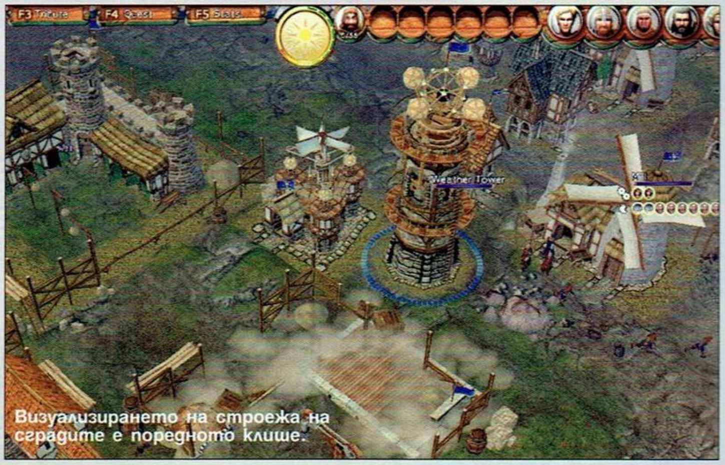
Излишно е да споменавам, че расата е само една.

Въпреки претенциите ѝ да е RTS от съвременен тип, играта е придружена от спънат интерфейс. Неща като дабъл клик, rally point, задаване на поредица от команди (като например построй първо тази сграда, после тази и т.н.) са липсващото звено между маймуната и човека, ако трябва да приложим метафората в чисто интерфейсен и геймплеен план.

Графиката е добра, признавам. Като за 3D е много добра. Но с нищо по-различна от десетките други заглавия, появяващи се всеки месец. **Heritage of Kings** обезличи визуалната уникалност на поредицата, лиши я от неподправената ѝ и свежа индивидуалност.

Проблемът на **Heritage of Kings** не е в това, което е, а във всичко онова, което не е. Тя не е икономическа стратегия, както вече казах. Не е и стандартен „ресурсен“ RTS, ако искаш такъв играй **Rise Of Nations**. Не е и тактически RTS, в който ще водиш мащабни битки – **Rome: Total War** и **The Battle For Middle Earth** са насреща за това.

Безпристрастно погледнато, в **SHoK** няма нищо кой знае колко лошо, ако изключим факта, че я намирам за мозъчно-парализиращо тъпа. Тя не ти обещава феноменалност, няма да те накара да си изпотрошиш компютъра от ярост. Тя, както казва един колега, е напълно неофанзивна. Поради което не представлява никакъв интерес.



Визуализирането на строежа на сградите е поредното клише.

графика **8**

Много добро 3D. Великолепни метеорологични ефекти. Задоволителна детайлност.

звук **4**

Безлична средновековна музичка. Сечта на дърва, звуците от строежите и пр. ги има, но доста по-вяло от живите селски звуци от първите игри.

увлекателност **5**

Ако си под 13, прибави 1 единица. Монотонна. Великолепното хрумване за метеорологичната машина, с която сменяш сезоните и заледяваш реките, за да минеш на някой остров, спасява играта само в 2-3 мисии.

дизайн **6**

Малки карти. Някои умишлено лабиринтообразни, за да те накарат да обикаляш. Неудобен интерфейс. Опростена гейм механика.

добра **6**

плюсове

+ играе се неангажиращо и изглежда приятно

+ има 1-2 хитри хрумвания, свързани с използването на уменията на героите

минуси

- хибрид, който в крайна сметка не е ни едно от всичко, което има претенции да бъде
- няма я рисуваната анимация
- липсва хуморът
- къде са шибаните орки?

Модификации

Автор: Ikarus

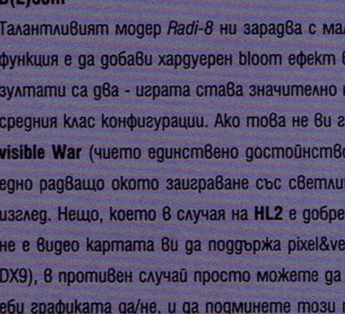
MOD-ни новини

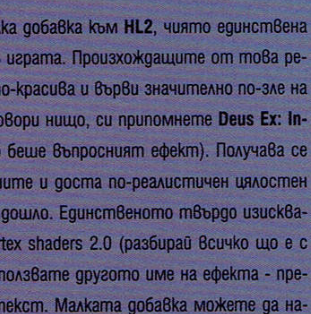
Dystopia и Valve

Напоследък кибертпънк бъдещето, злите корпорации и уличните престрелки се превърнаха в неразделна (съответно клиширана) част от голям брой екшъни. Същото важи и за **Dystopia**, мод за HL2, който въпреки липсата на оригиналност по отношение на игровия свят ще предложи доста свежи идеи. Играта, разбира се, е отборен екшън, в който два тима (Punks и Corporate Mercenaries) ще отстояват вижданията си на улицата по трудния начин, неизменно включващ елемент на взаимно изтребване. Макар целта на рундовете отново да е да се изпълнят определени задачи, паралелът с **Counter Strike** свършва дотук. Защото последните са доста по-разнообразни от обичайното. На първо място, играта ще се играе на две паралелни карти – нормалният свят и кибер пространството, което ще е достъпно само за хакерите, които са един от класовете в играта. Останалите са скаут, тежък пехотинец, медик и щурмовак. Как точно ще се развива екшъна в киберпространството предстои да разберем, но се очертава усилена отборна игра с оглед на задачите и в двете измерения. В края на миналия месец четирима души от екипа на мода **Dystopia** посетиха офисите на *Valve* и в продължение на няколко дни имаха възможността да тестват първата си работеща версия заедно с разработчиците на **Half-Life 2**, като в процеса на работа са получили доста ценни съвети и мнения. *Valve* принципно са отворени към модерите и помагат с каквото могат, но фактът, че са отделили от личното си време специално за този сериозно вдига летвата на очакванията. Ранна публична бета се очаква около средата на годината.

B(L)oom

Талантливият модер *Radi-8* ни зарадва с малка добавка към **HL2**, чиято единствена функция е да добави хардуерен bloom ефект в играта. Произхождащите от това резултати са два - играта става значително по-красива и върви значително по-зле на средния клас конфигурации. Ако това не ви говори нищо, си припомнете **Deus Ex: Invisible War** (чието единствено достойнство беше въпросният ефект). Получава се едно радващо окото заиграване със светлините и доста по-реалистичен цялостен изглед. Нещо, което в случая на **HL2** е добре дошло. Единственото твърдо изискване е видео картата ви да поддържа pixel&vertex shaders 2.0 (разбирай всичко що е с DX9), в противен случай просто можете да ползвате другото име на ефекта - прееби графиката да/не, и да подминете този текст. Малката добавка можете да намерите на дисковете ни.





В очакване на...

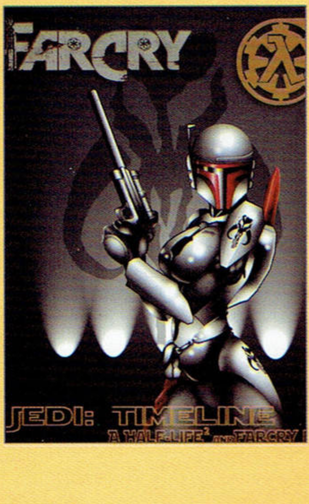
Half-Life: Nightwatch

Един от най-дълго разработваните модове за HL ще види бял свят през 2005-та. Историята се развива паралелно на събитията в Black Mesa, като играчът влиза в ролята на сержант Уилям Арчер, част от военната охрана на комплекса. Сингълплейър модовете са рядкост, а в конкретния случай авторите обещават над 30 часа геймплей. Нещо, в което съм склонен да вярвам, предвид факта, че модът е в разработка от над две години, а екипът наброява над 30 души, както ветерани от бранша, така и ентусиазирани новаци. **Nightwatch** ще бъде достъпен във версии за HL1 и 2, но дори шотите на базата на стария енджин изглеждат фантастично. Това е постигнато с двойно завишаване на полигоните и „дебели" текстури, а моделите на враговете са просто зашеметяващи предвид възрастта на платформата.

Project Revolution

За **WarCraft 3**, въпреки високите ни очаквания навремето, качествени модове в истинския смисъл на думата не се появиха. Тонове карти, ала-бала, но не и нещо сериозно. **Project Revolution** е може би единственият досега опит да се наруши това статукво, и то какъв! Модът е тотална конверсия на **StarCraft**, но със зверски пипната графика. Проектът е почти завършен и до два-три месеца ще види бял свят. Единственото притеснение е, че *Blizzard* като едното нищо могат да осъдят екипа и да спрат работата, но не виждам причина да се сърдят на хора, правещи по-красива версия на любимата си игра. Аз лично стискам палци на момчетата.

Jedi Timeline



Съвсем отговорно мога да заявя, че в момента това е най-амбициозният мод проект в разработка. Играта ще покрива всичко от епохата на ситовете до класическите битки на епизоди 4,5 и 6. Планира се стабилна отборна игра, но на този етап всичко е доста мъгляво, отчасти поради желанието на авторите да вкарат в мода си всичко – както възможността да се играе с джедай и нормална пехота, така и превозни средства, класове и всичко останало, което ви идва на ум, когато си помислите за SW. Очевидно така поставените задачи не са се сторили достатъчно тежки на екипа и за капак е било взето решението модът да се разработва паралелно за **Half-Life 2** и **Far Cry**. Това завишава невероятно очакванията, но и гарантира, че някаква работеща версия ще има най-рано през късната есен.

UT XMP

Разработчик: Free Monkey Interactive
Сайт: www.free-monkey.com
Мод за: UT2004
Настояща Версия: Beta 1a

Макар да мина известно време от първата версия на мода, се чувствам задължен да го представя, най-малкото защото през 2003 в нашето списание не бе обърнато подобаващото внимание на XMP. Става дума за **Unreal 2: Expanded Multiplayer (XMP)**, който беше напълно безплатна добавка за **Unreal 2** и с известно закъснение след излизането на играта зае мястото на липсващия ѝ мултиплейър компонент. Геймплеят беше интересна смесица от отборен екшън с различни класове войници, превозни средства и бази с фиксирани и мобилни защитни установки, а акцентът се въртеше около събиране на артефакти и контрол над енергийни източници, с които да се захранват кулите и контролните точки по картата. Всичко костваше някаква енергия, за да работи и правилното ѝ разпределение беше ключът към победата. Една фантастична концепция, която събра около себе си голям брой играчи и дори бе допълнена с няколко фенски бонус пакета. Всичко това почти се срина, когато лимонадите от *Atari* затвориха *Legend Entertainment* в началото на 2004. Сериозни и загрижени хора се заеха да портнат XMP за **Unreal Tournament 2004** – с оглед популярността на последната. Помогнаха им няколко бивши служители на *Legend*. Промените включват леко освежаване на графиката и осезаемо вдигане на темпа на игра, което доста е наклонило везните в полза на грубия екшън, но енергийният мениджмънт и поддръжката на базите си остават ключови елементи в отборното планиране. Предстоят още добавки, но основната работа е завършена и настоящата версия е напълно функционална и почистена от бъгове. Единственият съществен проблем е, че ботовете си нямат елементарна идея за какво става дума и са съвършено безполезни. Което на свой ред значи, че ако не разполагате с блага връзка, вариантът е само игра по LAN, а ми е трудно да си представя къде ще се изнамерят 8-10 души, склонни да играят нещо различно от **CS**. Да не говорим пък за сървър. Това е жалко, защото играта наистина си струва, особено за феновете на отборните **Unreal** изживявания.

Task Force

Сайт: www.taskforce-mod.net
Мод за: Half Life
Настояща Версия: 1.0

На пръв поглед **Task Force** прилича на клонинг на **CS**. За да не бъда прекалено груб, аз ще използвам термина „вариация на идеята“. Основната разлика е, че този мод акцентира доста повече върху тактическия елемент, за сметка на фрагването и ужасната касапница, в която **CS** на моменти има склонност да се превръща. В **Task Force** скоростта на придвижване много повече зависи от това колко железа носите, смъртта идва с по 1-2 куршума, а прицелването не е съвсем стандартно. Мерникът отсъства напълно и раздаването на „глави“ далеч не е толкова лесно. Трябва да поспрете и да се прицелите хубаво с помощта на фиксираните по оръжията мерници, както между другото е и в реалния свят. Не, че не можете да убиете някого със сватбарска стрелба, но особено на големи дистанции шансовете за това са колкото в „6 от 49“. Арсеналът е почти идентичен с този на Кондьо, но присъства нетипична екипировка, като например газови маски и някои други дребни глезотии. Наборът от гранати също е подобаващ. Освен освобождаване на заложници и взривяване на разни обекти, има и карти, на които я трябва силово да се изземат документи, я да се проучи и докладва нещо обратно в щаба. С оглед на често мигновената смърт, това създава доста заплетени ситуации. Иначе графиката е малко над нивото на първия **Half-Life**, така че не очаквайте прелести. Има мъгли, нова система за частици и малко дъжд, но в общи линии това е всичко. Като гледам колко хора у нас още играят на първия **CS**, това не ще да е от такова решаващо значение, а и играта е един от последните модове за **HL**. Вниманието, което му отделих, си струваше.

JAVA ИГРИ

Още в зората на създаването си мобилните телефони, освен средство за общуване се опитаха да бъдат и средство за забавление. Неуспешно, да си признаем. Но ето че, само за няколко години, еволюцията в технологиите добави към споменените ни за онези първи малки аркадни игрички привкус на първобитност. Днес Java игрите преживяват бурно развитие. Някогашните семпли аркадки са заменени от представители на всички жанрове – Sport, Action, Arcade, Puzzle, Race и дори RPG-та! Всеки съвременен телефон поддържа Java, а собственикът му може да сваля игри и от Интернет. Мобилните игри разнообразяват живота ни и ни предлагат възможност за истинско забавление – дори когато обстоятелствата ни ограничават в това. Докато чакаш рейс или на опашка, например. Докато се возиш във влак. Докато скучаеш в часа по математика (хехе... не се препоръчва). Докато чакаш да дойде токът. Докато си с кучето в парка. Докато си в тоалетната, за бога! Примерите са безброй.

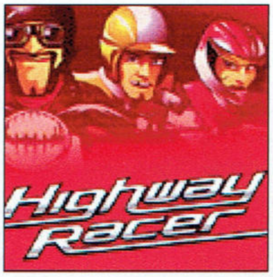
Днес ще ти предложим три великолепни заглавия, идеални за случаи като гореизброените, както и за всички други, за които можеш да се сетиш ти.

А ако апаратът ти няма поддръжка на Java... може би е време да го смениш?

Как да изтегля Java игра?

Услугата е за клиенти на Мтел на договор.
Игрите се избират и инсталират на вашия GSM апарат от WAP адрес **wap.mtel.bg** > **JAVA Игри**.
Необходими са стандартни настройки за WAP на апарата, независимо дали ползвате WAP през GPRS или номер **0881000**.
Може да получите WAP настройки като се обадите на *88 - безплатният номер за информация на Мтел.
Препоръчваме и **www.mtel.bg** > **GSM съветник** > **W@ P настройки**.
Цената на всяка игра се вижда преди самото изтегляне и е между 2,50 и 5 лв.

HIGHWAY RACER



Ние сме едно малко, задружно и мобилно семейство.
Баща ни е пенсиониран рокер, майка ни – келнерка, а двамата ми братя са идиоти.
В нашата фамилия има едно нещо, което е на почит – моторите.
Трябва да ни видите, когато някоя част изпадне отнякъде – всички се накокошинваме и става едно меле... Само мама седи отстрани и гледа сеира. Ама тя какво разбира от мотори... Юзърка! На нея ѝ дай само да седи отзад и да крепи оскъдното си облекло да не отлети нанякъде.
Ехх, тая моя майка...
Като семейство, което има една-единствена страст и никакво желание да работим – ние се изхранваме с нея. Не пропускаме да се отчетем в ежегодните мото-турнири.
Спомням си миналата година – ходихме в Индия, Австралия и Никарагуа.
Аз лично ги разпорих в Австралия.
Много се надуваха – ама когато светофарът намигна в зелено... имаше само една купчина детски мотопедчета, седящи на старт линията и едно Харли, което перкаше напред в далечината. Познайте кой седеше на Харлито. Е, разбира се, имаше леки проблеми по пътя.
Като начало – куките не бяха много съгласни със състезанието, което провеждахме – навсякъде бяха нацъкали разни заграждения.
Не, че нещо – даже по-интересно стана – като на слалом – жъц наляво, жъц надясно. Яко! Ама кой да предположи, че някакво скапано кенгуру ще изкочи точно пред мен – после две седмици го чистих от калниците.
Може да не победих този път, но всички знаеха кой е най-добрият.
Тате малко ми се сърди – защото съм натискал много газта, та се наложи да ми подменя карбуратора.
Все ми натяква – „Учи се от братята си... виж те как карат“
Ама какви ги говори дъртия, бе? Да се уча от тия!? Единият е лигльо – повече от 60 мили в час ако вдигне, значи преди това е вдигнал температура и мозъкът му нещо е зацепил на по-висока предавка по случайност. И представа си нямам как точно побеждава в тия състезания.
Другият е гъзарче – кара „пистарка“ и единственото, което иска е да се докара пред мадамите. Е, признавам – успява негодяят му. След всяко състезание е с различна мацка и все намира повод да ми го припомни.
Нищо, ще ги видим тая година – спретнал съм няколко модификацийки по мотора, ще им скъсам задниците на старта...

Features:

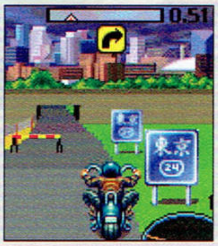
Избор между три типа мотори.

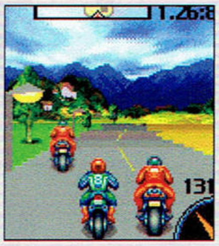
Избор между няколко държави, в които да се състезаваш.

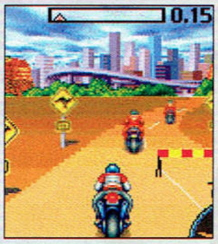
Избор на няколко писти.

Класация по най-добро време.

Графиката ѝ е прекрасна.





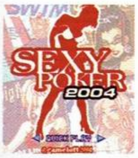


рейсър 97%

Nokia	3600, 3620, 3650, 3660 6600, 7610, 7650, Nokia N-Gage Nokia N-Gage QD
Motorola	T720(i), T722(i), T725, V300, V400, V500, V525, V600
Siemens	C60, C61, MC60, M55, M56, S55, S57, SL55, SL56, M65, C65, CV65, CX65, CXT65, CXV65

Mtel ТОВА Е ТВОЯТ ГЛАС. И ЕДИН НОВ СВЯТ.

Sexi Poker



Викайте ми Блонд! Джон Блонд.
Може да съм рус – но за сметка на това съм синеок и висок. Жените ги хрупам като пакетче семки по време на вечерната сапунка.
Тази вечер имам среща с една... хмм... обемиста в деколтето представителка на противоположния пол и съм се подготвил подобаващо – бутилка шампанско в хладилника, червени копринени чаршафи и най-важното – колода карти.
Това ми е коронният номер! Обожавам да ги бруля на стрийп покер. Първо пийваме – пускам няколко отбрани лафа... После тънко-тънко подхвърлям да поиграем някоя игра. Тя казва: „Да, разбира се, защо не“.
Няма да раздувам колко съм добър в покера – първо, защото няма да ми повярвате и второ, защото за да повярвате ще се наложи да ви светна за някои тънкости, а не ми се иска да го правя. Обаче казвам ви – направо им разбивам илюзиите за живот на тия шоколадчета. Първо ги почвам леко – няколко двойки, тук таме – тройка. Като се поразгорещят вкарвам тежката артилерия – кенти, флошове, карета...
Докато се опомнят – и са без дрехи!

Някой някъде вметна, че те – мадамите - точно това са си искали в края на краищата и нарочно са губели... Е, пак комплиментите си остават за мене и в тоя случай. Но все пак държа да отбележа: това са БАБИНИ ДЕВИТИНИ! Абе просто съм адски добър, това е!

Обаче... чудя се... като съм толкова добър... какво правя сам – в тъмния си хол? Останал по гащи и чорапи... с бутилка кока-кола в едната ръка – и мобилния си телефон в другата.

Features:
избор между няколко режима на игра
перфектни мадами, които да събличаме
мацките изразяват емоции, което може да ни подскаже каква ръка държат
галерия (която се отключва след 6 победи)
видео покер режим (който се отключва след 3 победи)

card game **96%**

Nokia	2650, 3100, 3120, 3200, 5
Simens	CXT65, CXV65, M65, S65
SonyEricsson	V180, V220, V300, V400, V5 K500, K700, Z1010

I BET SOME CLOTHES FOR $400

YOU $335 POT $470 HER $255
I TAKE 3 CARDS, AND YOU?
DONE

I bet clothes for $200

Deer Hunter

От манечък ми викат „Ловеца“.

Още кат бех на 7 имах пушка с капси, с която обстрелвах семейството и половината махала. Бабките бяха вдигнали ръце от мен... и от шума на капсите (разбира се). После, през годините, през ръцете ми се нарои какъв ли не арсенал. То не бяха двуцевки, снайпери, пистолети, автомати... даже един ден тате ми купи – докато не гледаха към него в Химическото чистене – полицейска униформа.

Някъде там – в тея години ми забраниха да стрелям по хора. Не било морално. Както и да е, оттогава се роди голямата ми страст - да обстрелвам животни.

Най-напред пробвах с котките и кучетата в квартала, но те скоро свършиха, пък и не ми бяха интересни. Реших, че истинско предизвикателство за един ловец могат да бъдат само елените.

Днес съм експерт в тази област. Всеки уикенд се качвам със семейството в планината и докато не сваля няколко сърнички и един-два елена, не мирвам. Разправят, че заради мене рогатите били на път да си сменят миграционните маршрути – ама където и да идат, аз все ще съм подире им. Скромно признавам, че съм много добър. Дотолкова добър – че имитирам перфектно техните позивни... и като се размуча в планината – те сами си идват на полянката.

После, след премерен изстрел и хоп – дупка между очите им.

Един ден едвам не сгафих... пресрешнах един мъж докато търчах из гората...

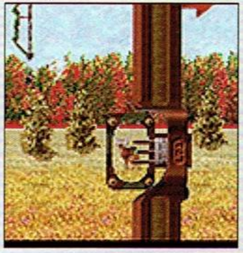
Спирам и го питам „Какво правиш тук, човече?“ – а той ми отговаря „Търся жена си“...

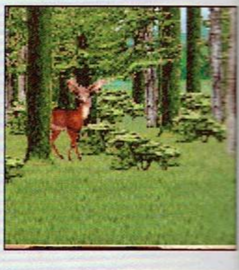
„Аха – нищо чудно, че с тия рога те сбърках с елен“ - отбелязах на ум и продължих напред...

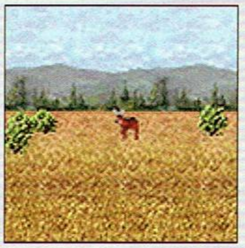
Айде излизай навън... писна ни да те чакаме!

(Това е майка ми – пак ме врънка да излизам. Всъщност никога не съм се кефил на излетите през уикенда. Но откакто имам мобилен телефон и джиткам **Deer Hunter**, са далеч по-търпими... и повярвайте – няма нещо, дето да ме накара да мръдна оттук, майната им и на тревичките и на горичките и на птичките и на пчеличките...)

Features:
Перфектен ловен симулатор
Няколко оръжия, с които да косите врагот (в случая - елените)
Използвайте позивните на самите елени за да ги примамите.







екшън **94%**

Nokia	3600, 3620, 3650, 3660 6600, 7610, 7650, Nokia N-Gage Nokia N-Gage QD
Motorola	T720(i), T722(i), T725, V300, V400, V500, V525, V600
Siemens	C60, C61, MC60, M55, M56, S55, S57, SL55, SL56, M65, C65, CV65, CX65, CXT65, CXV65

Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

ПРОИЗВОДИТЕЛ MATRIX GAMES GENRE **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** MATRIX GAMES **ПЛАТФОРМИ** PC **САЙТ** WWW.MATRIXGAMES.COM/ **ИЗИСКВАНИЯ**: 16 MB VIDEO, 12
RAM, PENTIUM II 600 MHZ, 400 MB HDD **ЖАНР** ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ ОТ ЗОРАТА НА ВРЕМЕТО **ПРИЛИЧА НА** ALPHA CENTAURI, HEARTS OF IRON II

Flashpoint Germany

Автор: bROkO

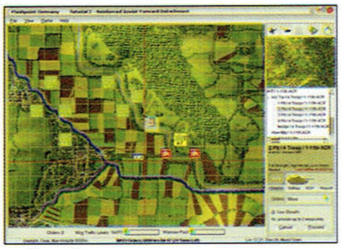
Помогнете на едните квадратчета да победят другите

Хм-хм, казах си, когато видях **Flashpoint Germany** (FG) за първи път. С този темп за следващия брой ще трябва да пиша за Pac-man. Не можете да ме вините, колеги. Мислех си, че **Hearts Of Iron II** е схематично изглеждаща игра, но после видях **FG**. Това е то, уважаеми, войната на квадратчетата.

С няколко думи **FG** е походова историческа стратегия, в която едни зелени квадратчета се бият с едни червени, а ти можеш да ги разхождаш по тактическата карта и да си образуваш с тях фигурки. По едно време излиза надпис, че едната от страните е победила и преминаваш към следващата мисия.

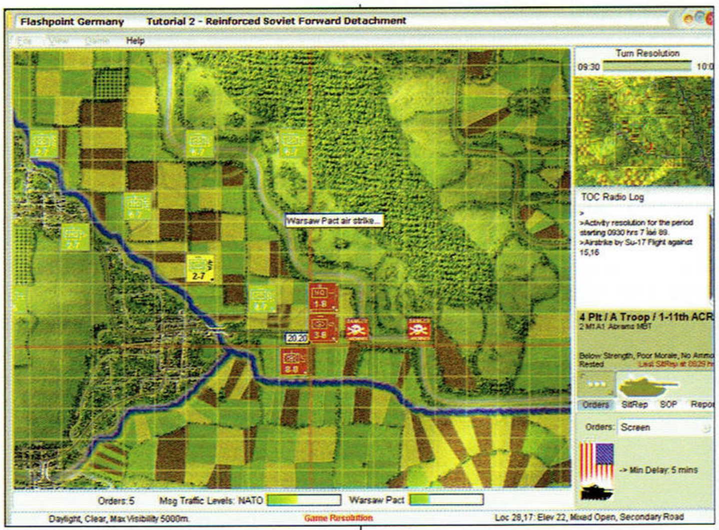
Но нека започна отначало, това чудо си има и **история**: пред нас се развива хипотетична война между силите на НАТО и Варшавския пакт, ако СССР не се беше разпаднала мирно и тихо, а бе тръгнала да завладява Европа.

Могат да се избират и двете страни, основната разлика е по линията количество-качество, като силите на Пакта гравитират към доктрината „големите загуби в жива сила и за двете страни са еталон за добре проведена битка", а тези на НАТО - към „пусни им бат Рамбо, той и сам ще се оправи". С други думи братушките давят противника в кръв.. ъъ, машинно масло, а натовци разчитат на хай-тек елитни войски и на предимството почесто да им се налага да бранят територия, което им дава някои предимства.



В началото, преди всяка битка, можеш да разполагаш силите си в определен периметър, като това минава за доста важен етап, защото все пак си говорим за, хм, тактическа стратегия. Всички войски са специализирани в това и онова, тъй че внимавайте с разположението. Можете да си спестите доста главоболия след началото на боя, ако сте подходили умно и сте разпределили наличните ви танкове и артилерия правилно (сиреч, тия вторите някъде зад първите). Имаме си и няколко HQ-единици (командването), които е добре да опазите, защото ако ги гръмнат, някое друго подразделение, образно казано, поема контрол, но ако рангът му е по-нисък (а той обикновено е) ще има по-големи лагове между даването на заповеди от ваша страна и изпълнението им от подопечните ви. И междинното безсилно виене срещу простотията на вашите квадратчета и мрачната мисъл да им покажете що е това окръжност, ако оцелеят в боя.

В общи линии квад... войските и сами се оправят, подчинявайки се на различни доктрини, или казано иначе – скриптове за поведение. Всяка пряка заповед от ваша страна, обаче, пълни един бар за наситеност на радио и колкото повече бучите на хората си, толкова по-лесно става за врага да прихване координатите ви, после идва ред на артилерията и, ъъ... бум-тряс, лека нощ, Европа.



>
\>Activity resolution for the period starting 0930 hrs 7 Іаё 89.
\>Airstrike by Su-17 Flight against 15,16

Below Strength, Poor Morale, No Ammo
Rested
Last SitRep at 0929 h

-> Min Delay: 5 mins

Daylight, Clear, Max Visibility 5000m.

Loc 28,17: Elev 22, Mixed Open, Secondary Road

Но да видим и **геймплея**. Всичко на всичко, в играта има две обучаващи мисии и 17 основни, които могат да се играят и с двете страни, на общо 4 различни карти. Доста постничко, особено като се има впредвид, че няма редактор на карти, а само на мисии. Въпросните протичат, по мое мнение скучно. Руснаците се появяват винаги долу-горе на втория ход и гърменето почва. Колкото повече войски имат и двете страни, толкова повече трае то, хубаво поне, че играта не е на пълен екран и междувременно можете да си играете пасианс, да чатите с някого или да си проверявате пощата. Можете да играете онлайн, ако намерите още някой луд за връзване; или по имейл, което ми се струва по-вероятно. Правиш си хода, мейлваш го на аверчето и чакаш да реши как да те контрира, той ти го мейлва и така нататък до пълно изпростяване. Не, наистина.

За **графиката** и **звука** бих предпочел да не говоря. Но все пак - относно първото – определящата дума, както сте се досетили вече, е „квадратчета". В тази игра *всичко* е на квадратчета. Иначе бойните полета са шарени, но погледнете системните изисквания и ще ви стане ясно за какво става дума. За епохите преди колелото става дума, ето за какво. **Звукът** се заключава в: 1. няколко вида гърмене (картечно, танково и артилерийско); и 2. придвижване на машините по картата (съответно звуци като от движение на машина).

Дизайнът на играта обаче е сравнително удобен, има инфо за всички единици и бързичко ще свикнете с управлението, въпреки, че по мое мнение туториълите смучат и нищо няма да научите от тях.

В заключение? Ето, че се затрудних. Мога само да кажа, че се надявам следващия път за подобна игра да пише колегата Чавдарус, пардон – Икарус.

графика **2**

еми... ъъ... на квадратчета

звук

жалко, че го има

увлекателност **5**

ако успее да те зариби, сигурно става интересно. Мене, обаче, не можа.

дизайн **6**

най-доброто, което мога да кажа за него е, че пасва на играта.

4

разочароваща

+ плюсове

+ макар да е тактическа походова стратегия, играта не е твърде ангажираща и горедолу става за разтоварване;
+ не иска много от теб...

− минуси

- графика *отпреди* зората на времето;
- по-ниска масовост гори от Hearts Of IronII...но пък не ти и дава много...

КОНЗОЛИ

СЪДЪРЖАНИЕ

Unreal Championship 2
Tenchu
NBA Street V3
Metroid Prime 2
Tales of symphonia

Модел **Виктория Минева**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **AV Studio**
Сесия **Gamers' Workshop**

ГОВО-
РЕНЕ-
ТО Е
ЛЕСНО

**Интернет свързаност, IP телефония...
Ако тези думи Ви изглеждат
прекалено сложни, просто ползвайте
телефонните услуги на Спектър Нет АД .**

www.voip.bg

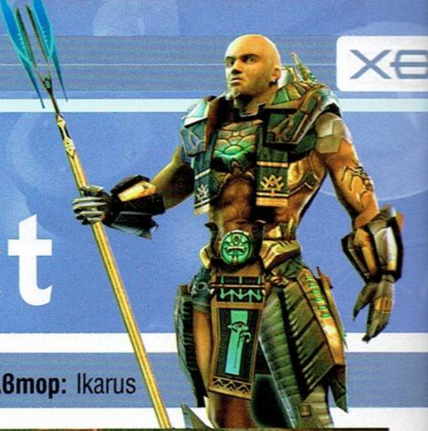
Spectrum Net®

Internet & Telecommunications Company

www.spnet.

Спектър Нет АД , 1797 София, бул. Г. М. Димитров 36, тел.: (+359 2) 9 657 657, 9 657 677, факс: (+359 2) 9 657 646, E-mail: marketing@spnet

ПРОИЗВОДИТЕЛ EPIC GAMES **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** MIDWAY GAMES **ПЛАТФОРМИ** XBOX
САЙТ WWW.LIANDRICONFLICT.COM **ЖАНР** FPS/TPS **ИЗЛИЗА** 15 АПРИЛ 2005



Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Нереалността е на път да стане истина

Автор: Ikarus

Да, да, и на мен ми е някак странно, че името ми се появява в конзолната рубрика. Борецът за правата на PC гейминга. Човекът, мразещ изклатените конзолни портове в името на 20 000 продадени копия отгоре и твърдо вярващ, че дрънпатите истории с духчета, нинджи и мацки с десетметрови мечове не са част от европейската култура и не би трябвало да предизвикват повече от недоверчиво повдигане на вежда на територията на стария континент. Има обаче и неща, за които не мога да си изкривя душата. Оказа се, че те не са никак малко, но засега ще се огранича с **Unreal Championship 2**. Защото *Epic* са големи и могат!

Първите стъпки на Unreal вселената на конзолната сцена бяха плахи и неуверени. **Unreal Championship** бе просто порт на **UT 2003** за Xbox с някои дребни промени. Игра, която си остана в периферията по обяснима причина - не беше мислена за зеления кашон. Разработката на втората част бе сенчеста и продължителна, ясно намеквайки за решимостта на *Epic* да направят нещата както трябва. Преминаването към нов разпространител - *Midway*, донесе ново забавяне, което вървеше ръка за ръка с невъобразима медийна пушилка. Личният ми досег с демото ме увери, че е имало защо.

очаквания

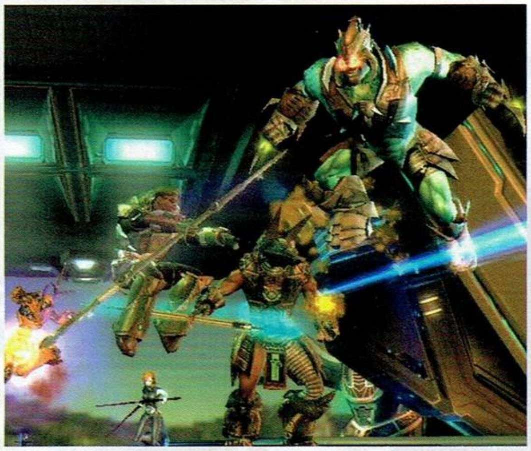
средни големи зверски

защо очакваме?

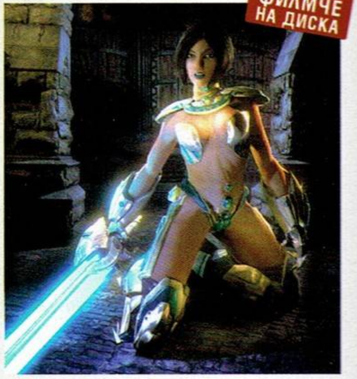
- Ново и непознато превъплъщение на любимата ни поредица
- Играта, която ще ме накара да си купя Xbox

притеснения

- Играта, която ще ме накара да си купя Xbox



ФИЛМЧЕ НА ДИСКА



Този път играта е градена из основи. В процеса на пригаждане на геймплея към конзолната среда някои от доразвитите начални идеи са я видоизменили в едно от най-гениалните и революционни заглавия, които съм имал удоволствието да играя. Защото на всички е ясно, че стрелбата е едно, но ориентацията в разчупените нива, запазена марка на поредицата, е нещо съвсем различно на конзола. Добавете лесно преминаване към перспектива в трето лице и проблемът е решен. Сега си представете всичко това, комбинирано със смразяващи кръвта оръжия за близък бой и ще имате относителна представа в какъв ужасен филм ни вкарват авторите. И не, човекът със снайпер няма да ви развали кефа, защото тук се намесва изцяло новата система за движение и комбота. Ако си мислите, че 120% скорост и 60% air control в **UT 2004** ви дават пълна свобода, то се лъжете. В **UC2** могат да се правят такива скокове и движения, че да ви секне дъхът. Нищо не може да се сравни с вертикално падане от трийсетина метра след чудовищен скок с двойно превъртане от близката кула, поръсване на пейзажа с ракети, отскачане от близката стена и ядно стоварване на енергийния стаф на Анубис върху главата на нещастника, неблагоразумно оказал се на пътя ви. Да, възможно е! И отговорът е – адреналин!

В **UC2** адреналинът се пълни през цялото време и, освен за изпълняването на комбота (2 универсални и по 4 специфични за всеки персонаж), служи за колосални засилки през картата. Те са част от интелигентното балансиране на близкия бой с пукалата за енергийно и експлозивно почистване на нивото. Докато сте с оръжие за близък бой, перспективата винаги е в трето лице, а локването на врага кара камерата да го следи докато сте във визуален контакт. Именно с помощта на тези засилки можете за секунда да скъсите разстоянието до него и буквално да станете на кълбо, като в същото време с отиграни движения отбивате стрелбата му и се криете зад щита си. Така напълно е премахнат ефектът на туземеца с копието срещу човека с мускета. Което съвсем не значи, че първите един-два дни – докато привикнете с управлението – няма да се чувствате като аборигени в космодрум. Шляенето из картата и случайните фрагове минават в началото, но за да сте истински добри е необходима много практика. На разположение са 15 персонажа, с всеки от които геймплеят е уникален, защото притежават не само различни показатели за скорост, броня и оръжия, но и уникални комбота. Всеки персонаж има две фиксирани оръжия според расата си – едно за мелета и някакво „пистолетче“. Преди мач играчът може да избере още две от наличния арсенал. По нивата има само муниции, аптечки и бонуси. Само пълното познаване на силните и слабите страни на противниковия персонаж, комбинирано с бърз ум и рефлекси, може да гарантира победа на някоя от 40-те обещани карти и в подплатения с по-силна от всякога история сингълплейър. В края на който вероятно ще се отключва другата голяма изненада в играта - на гости на Liandri, от една друга епоха – тази на **Mortal Kombat** – е дошъл самият Raiden. Изненадващо, но не и нелогично – предвид факта, че *Midway* издават и **Mortal Kombat** все пак.

Но не се залъгвайте. Зад новия облик, острите режещи предмети и променения дизайн на добре познати лица и оръжия наднича същата стара игра, този път по-нереална от всякога.

ПРОИЗВОДИТЕЛ K2LLC РАЗПРОСТРАНИТЕЛ SEGA ПЛАТФОРМИ PLAYSTATION 2 САЙТ N/A ЖАНР ЕКШЪН
ИЗЛИЗА 02/15/2005

Tenchu: Fatal Shadows

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

АВТОР: Jeru

Изкуството да бъдеш невидим

Рин се беше стаила в тъмнината, услужливо прикрита от сенките на няколкото заобикалящи я дървета, изчаквайки удобен момент за нападение. Нищо неподозиращият самурай се прозя лениво и продължи да циркулира по зададения му маршрут, от който не смееше да кривне нито сантиметър. Това, разбира се, можеше само да радва красивата убийца, защото постоянството на жертвите й беше най-голямата им слабост. Веднага щом пазачът се обърна с гръб, без да губи нито секунда, нинджата изскочи от прикритието си и с две колкото бързи, толкова и безшумни крачки се озова точно зад него. С елегантен скок се качи на раменете на воина и преди той да успее да реагира по какъвто и да било начин, тя прекърши врата му с такава лекота, сякаш пречупваше изсъхнали клонки. Стражът се свлече безжизнен на земята. Трупът не беше проблем, тъй като наблизо нямаше други патрули и можеше спокойно да бъде оставен непокътнат. Странното в случая беше, че единият крак на току-що умъртвения гард минаваше централно през стъблото на близкото дърво и се подаваше от другата страна. Рин се бе нагледала на подобни неща, даже веднъж си бе послужила с тази странна и непозната за нея магия като бе заклала двама души през скала, дебела най-малко 10см. За последен път се огледа, за да се увери, че никой не я е видял и продължи към изпълнението на мисията си, която на моменти самата тя се чудеше защо е поела.

Отмъщение... изтъркано, безполезно и сладко отмъщение. Единственото хубаво нещо беше, че можеше да припечели нещо покрай цялото занимание. От друга страна, бе се запознала с наемната убийца (колежка) Аяме, на която все още не беше много сигурна дали може да има доверие. Важното бе, че в момента действат заедно, макар и на различни локации, и поне до известна степен съюзницата й бе от помощ.

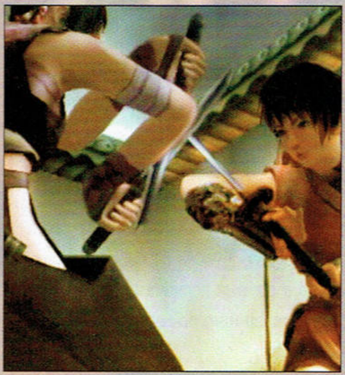
Момичето изведнъж усети, че отново се е унесла в мисли, запленена от вълшебната музика, съпътстваща я през цялото й приключение. Мелодиите с азиатски мотиви бяха неизменна част от начинанието, с което се бе захванала и определено допринасяха за доброто й настроение.

За жалост, не всичките й сетива бяха задоволени толкова, колкото слуховите. Големите й изразителни очи прекалено често биваха раздразнени от липсата на достатъчно красиви гледки. Жалко...

Рин се отърси от внезапно обзелите я хиляди негативни и позитивни емоции и отново доби каменното, непрощаващо никому изражение, прилягащо на един убиец от нейния клас (а впрочем, те не бяха много). С бърза, но тиха крачка се запъти към няколкото къщурки, мержелеещи се в близката далечина, които сформираха нещо като малко селце. Тъкмо наближи мястото, откъдето се чуваше японска реч (може и английска, ама тя не е толкова живописна), когато чу нечии стъпки, приближаващи я с напрегнатото постоянство на пиян ерген – гиздава мома. Този път бе хваната неподготвена (нямаше нито Durex, нито Duracell!) – иззад ъгъла съвсем неочаквано изскочиха двама самураи и с вик „Нинджааа!“ вдигнаха тревога! Японската *fille* (тийн-кучка, от френски – бел. ред.) не искаше да стане на *филе* и затова мъдро избра пътя на отстъплението. Тя закачи въжето с куката за близката къща и се изстреля нагоре, оставяйки озадачените стражи зад себе си. От опит знаеше, че сблъсъците с повече от един противник едновременно определено не са желателни. Не че й бе проблем да се нахвърли отгоре им и да ги избие до крак, но просто нямаше да е достатъчно стилно. Освен за собствено удоволствие, Рин избягваше преките сблъсъци и по друга причина – всички безшумни убийства в гръб (Стелт Килс) й носеха допълнителни облаги в края на мисията – вълшебни отвари, отровни стрелички, шурикени и още много интересни инструменти на смъртта, някой и друг разговорник по английски... Проклетият език не й вървеше никак, но поне се успокояваше с мисълта, че и противниците й не са големи умствени капацитети. Пък и паметта им траеше двайсетина секунди, след което – напълно забравили последния си сблъсък с нея, те отново се завръщаха към безцелното си шматкане, улеснявайки положението й *повече* от много. Мисля, че не е нужно да пояснявам как им се отблагодаряваше Рин...

Хмм... следващият път, когато се опитат да забъркат нинджа в подобен буламач, непредлагащ на горкото момиче нищо ново спрямо миналогодишните му преживявания, определено ме съмнява, че ще му се нахвърли с досегашния си ентусиазъм.

Соро соро шитсурей шимас. Доомо аригато гозаймас!



графика	6	Много остарял графичен енджин. Нискодетайлни персонажи. Добър арт.
звук	9	Невероятна музика! Нито за миг няма да се отегчите от съпътстващите ви мелодии. Перфектно японско озвучаване и сносно английско такова.
увлекателност	5	Доста бързо омръзва, пък и геймплеят не предлага нищо ново спрямо **Tenchu: Wrath Of Heaven**.
дизайн	7	Управлението е горе-долу добро, камерата на моменти дразни, но като цяло нямам сериозни забележки към тази част на играта.

добра **6**

плюсове

+ страхотна музика
+ нинджа!
+ ефектни „стелт килове“

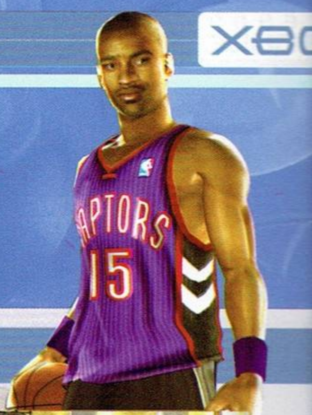
минуси

- нулеви подобрения спрямо миналата част
- доста грозна
- писва бързо

ПРОИЗВОДИТЕЛ EA SPORT BIG **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** ELECTRONIC ARTS **ПЛАТФОРМИ** PS2, XBOX, GC
САЙТ WWW.EASPORTSBIG.COM/GAMES/NBASTREETV3/HOME.JSP **ЖАНР** EXTREME SPORT

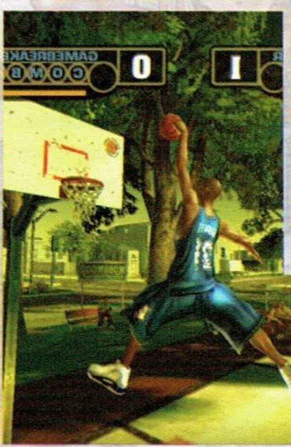
NBA Steet V3

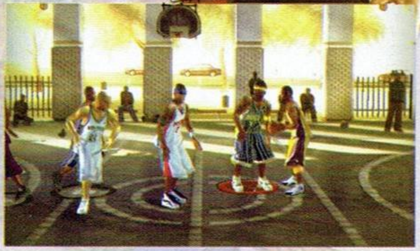
ФИЛМЧЕ НА ДИСКА

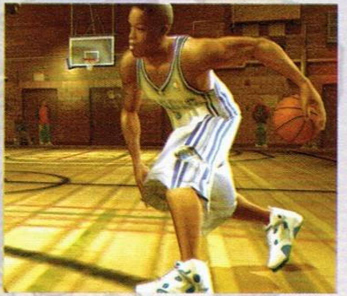


Надскочи всички...

Автор: Jeru







Това е може би най-добрата аркадна игра на тема баскетбол (а защо не и спорт като цяло), излизала през последните няколко години. Запознатите с поредицата (и с политиката на *EA*) най-вероятно си мислят, че са наясно какво ще им предложи новото попълнение в **NBA Street** франчайза, но от *EA Big* са им приготвили приятна изненада, вкарвайки един куп нововъведения в геймплея.

След споменаването на ключовата дума аркадност едва ли е нужно да пояснявам, че за реализъм и дума не може да става. Тук забивките от наказателната линия след завъртане на 360 градуса и прокарване на топката между краката на управлявания от вас играч са нещо напълно нормално.

Нека започнем с игровите режими, които макар и не особено разнообразни, определено имат какво да предложат. На лице са стандартните за жанра quick game, online game (тази опция отсъства при *GameCube* версията) и street challenge, който се явява нещо като еквивалент на добре познатата на всички "кариера". Това е и елементът, претърпял най-сериозни промени спрямо предишните части. Още със самото започване най-вероятно ще ви направи впечатление, че освен играч по ваше подобие, трябва да си направите и собствено *игрище*, изпипвайки го до най-малката подробност. Имате възможност да модифицирате абсолютно всичко по корта. Не ви харесва дървеното табло? Махате го и слагате такова от плекси-глас. Типичните за гетата на Куинс, Бруклин и Харлем общежития, стоящи за фон, не ви допадат? Няма проблем - заменяте ги със сгради по ваш вкус. Мога да изреждам още много, но мисля, че разбрахте за какво става въпрос.

За жалост глезотийките при създаването на играч не са достатъчно. *EA* сами вдигнаха летвата много високо със своята тупалка **Def Jam: Fight For New York**. Просто количеството (а и качеството) при дрехите, аксесоарите и прическите не е на нужното ниво. Не че това пречи особено, но все пак "фешън симулаторът" е съществена част от геймплея на подобен род игри.

Друга интересна новост е въвеждането на "трик стик" метода за изпълнение на финтове. Всички движения в играта вече се правят с помощта на десния аналог, комбиниран с някой от "турбо" бутоните (L1,R1 и т.н.). Броят на възможните комбинации е наистина впечатляващ. Все повече се забелязва присъствието на финтове и трикове ала "And1", в което, разбира се, няма нищо лошо.

За тези, които по една или друга причина до момента не са се сблъсквали с игра от поредицата, ще се опитам да обясня какво е приложението на повечето движения. Освен за преодоляване на противников играч, въпросните "And1" изпълнения служат за и за трупане на "трик" точки, които на свой ред са необходими за използването на т.нар. "гейм брейкър". "Игроразбивачът" играе ключова роля и много често ще е от решаващо значение за изхода на срещата. Подобно на забивките в **NBA Live 2005**, и тук ще имате възможност да манипулирате играча си, докато е във въздуха, правейки различни движения отново чрез десния аналог и тригърите. Освен че тази "екстра" изглежда доста ефектно, тя е и особено полезна, тъй като не само трупа точки към вашия актив, но и отнема от противниковите.

Да се върнем отново на "стрийт челинджа". Друг елемент, отсъстващ при старите игри от поредицата, е *репутацията*. Тя се трупа, като побеждавате противникови отбори, печелите конкурси за забивки и т.н. Повишавайки този показател, ставате все по-известни и бивате допускани до по-елитни мачове, от които трупате още и т.н. "Респектът" има и доста други приложения, но няма да ви развалям удоволствието и ще ви оставя да ги откриете сами.

Има още изключително много неща, които си струва да бъдат споменати, но просто мястото не го позволява и затова преминавам към техническата част.

С ръка на сърцето мога да заявя, че това е може би най-добре изглеждащата спортна игра, появявала се за конзола! Всеки един аспект от графичната обработка е на много високо ниво. Като започнем от моделите на играчите (при които отново се забелязва лек... анимационен оттенък) и стигнем до осветлението. Радост за окото.

За жалост при озвучението положението не е толкова розово (много готин цвят, между другото). **NBA Street V3** определено е от игрите, които ще ви накарат да благодарите на създателите, че са включили опцията "мют". Недостатъчни на брой тракове, при това - доста бързо омръзващи. И повярвайте ми - въпросът не опира до личния вкус! Коментаторът е просто под всякаква критика, способен да изкара и най-спокойния човек извън равновесие, подтиквайки го да прави неща, които при други обстоятелства дори не би си и помислил.

Ако ви се играе леко и неангажиращо заглавие - **NBA Street V3** е вашата игра. Ако искате добър баскетболен симулатор - творението на **Sega - ESPN NBA 2K5** е това, на което трябва да се спрете.

графика	**10**	Най-добре изглеждащата спортна игра, появявала се за конзола.
звук	**5**	Трагичен! Ужасни коментари, малко на брой и бързо писващи парчета.
увлекателност	**7**	Страшно забавен мултиплейър и достатъчно интересна солова кариера.
дизайн	**8**	Богат и разнообразен геймплей. За жалост повечето от нововъведенията не са реализирани по най-добрия възможен начин.

отлична **8**

+ плюсове

+ страхотен „Кариър“ режим
+ много нововъведения
+ NBA – I Love This Game!

– минуси

- sound-ът е под всякаква критика
- малко по-бавна от NBA Street 2

ПРОИЗВОДИТЕЛ RETRO STUDIOS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ NINTENDO ПЛАТФОРМИ GAMECUBE
САЙТ WWW.NINTENDO.COM ЖАНР FPS ADVENTURE ПРИЛИЧА НА METROID PRIME

Metroid Prime 2

САМУСвал с диаманти!

АВТОР: Koralsky

Разочарование?

Нека започна със следното уточнение – ако **Metroid Prime 2** беше първото заглавие от поредицата, то крайната оценка без никакво съмнение би била пълна десятка. Поради факта, че продължението е изградено изцяло въз основа на игралните механизми на оригинала, то неговият наследник е заглавие, обречено да не получи заветната максимална оценка. Това обаче в никакъв случай не означава, че **Echoes** е по-слабата игра от двете – всичко, което превърна първия Прайм в безценна класика, е намерило място и в продължението. В някои аспекти дори е надминало своя предшественик. Защо не 10 в такъв случай? Основният проблем на **Metroid Prime 2** е липсата на ударната мощ, която притежаваше първообразът. Докато оригиналните 3D приключения на Samus те хвърляха в безкраен океан от емоции, продиктувани от атрактивното начало с неколкократното повтаряне от страна на играча на фразата „е**м-ти-мамата-и-игра", то усещането за *deja-vu* в двойката на моменти е дори дразнещо. За да не бъда разбран погрешно, ще споделя, че много малко от прехвалените напоследък заглавия могат да се опрат на нокътя на малкия пръст на **Echoes** по параграфа чист геймплей. Но... усещането, че преигравам един леко ъпдейтнат вариант на оригинала не ме напусна почти до края на играта. В един момент просто знаех каква картина ще се разкрие пред погледа ми в следващия момент. Хм, дори предусещах промяната в музикалното оформление. И още - новите визьори и биймове всъщност се оказаха добре замаскираните стари, използвани от Самус в оригинала. Всичката тази помия, изляна по адрес на **Echoes**, обаче, няма нищо общо с игралните качества на заглавието. Просто сянката на **Metroid Prime** се оказа твърде обемиста, потулвайки голяма част от блясъка на своето продължение. Блясък, който в никакъв случай не е незабележим, обаче. Игралните достойнства на Ехото, както вече споменах, са на ниво, недостижимо за 95% от заглавията, появили се през последните няколко години. Нещо повече – неимоверно трудно е да откриеш игра, която да изисква толкова много от играча. Предното изречение ме навежда на мисълта, че е време за малко предистория.

Имало едно време...

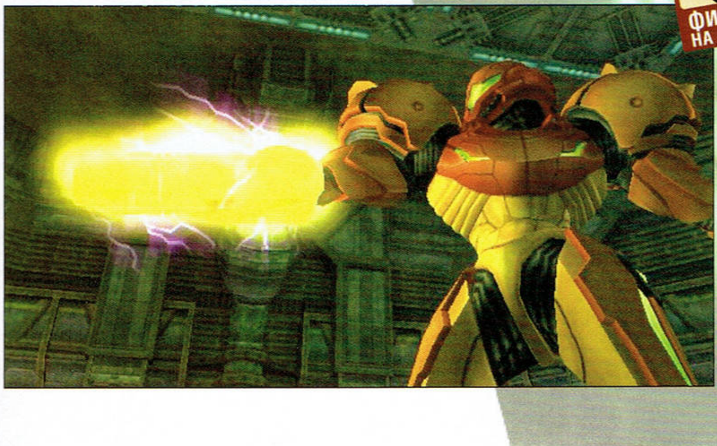
Metroid Prime беше първата стъпка на серията към триизмерността. Въпреки големите опасения от страна на играчите и критиката - ще бъде ли функционален типичният за **Metroid** геймплей в 3D среда, той не само проработи, но и промени представите на всички за това по какъв начин може да се играе една FPS игра. Отчасти, защото **Metroid Prime** бе първият FPS, който всъщност не беше FPS. Уникалното управление, неповторимата вселена и цялостното усещане за нещо различно донесоха на играта титлата „заглавие на годината" 2002, а в крайна сметка се оказа и най-високо оцененият софтуерен продукт за тази генерация конзоли в Gamerankings. **Metroid Prime 2 Echoes** е още от същото, и ако се абстрахираш от присъствието на оригинала, тя ще бъде следващото революционно стъпало, изкачено от гейм натурата ти. Той си съществува, но нека все пак видим за какво става въпрос.

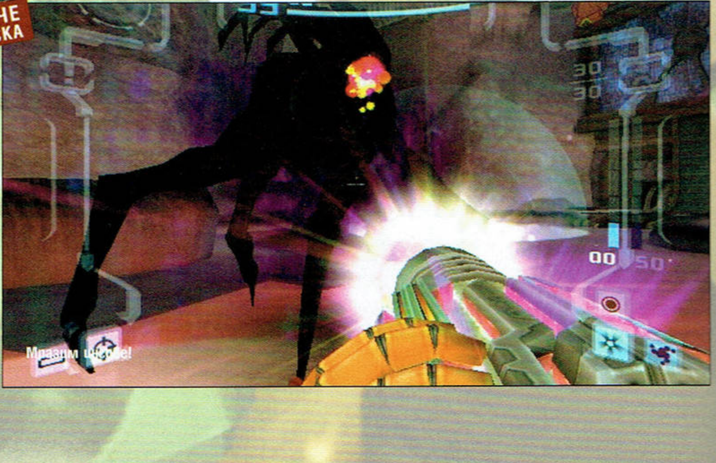
Креативната мисъл

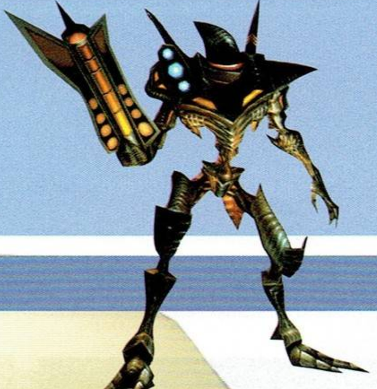
Вече подметнах - **Metroid Prime 2** не е шутър от първо лице. Творението на *Retro Studios* преминава отвъд границите на жанра и черпи със страшни сили от редица други. В случая обаче не можем да говорим за каквато и да е аналогия с **Riddick**. В хибридната игра на шведите шутингът си беше повече от типичен. Тексаското студио е направило нещо съвсем различно, а именно – придало е усещането, че играеш на стария, двуизмерен **Metroid**, само че в триизмерна обстановка. Дори само по себе си това постижение е революционно, защото - няма какво да го усукваме – 99.99% от 2D поредиците, преминали в 3D, се променят коренно като усещане. Освен това геймплей механиката е усъвършенствана до неузнаваемост – в тази игра, приятелю, при все че е пълна с буболечки, няма нито един бъг. След като осъзнаеш нивото на комплексност, което предлага геймплеят, не ти остава нищо друго освен да притичаш до съседната църква и се помолиш на всевишния да изпраща само хора, които на първо място желаят да правят качествени игри и след това - да спечелят доволно количество финикийски знаци от тях. Хора като тези, които населяват офисите на *Retro Studios*.

Комплексността да **Metroid Prime** се състои в простичките, но *на място* употребени игрални похвати, които подхранват играта със смайващо геймплейно разнообразие. Това е заглавие с продължителност над 20 часа, в което историята има маргинално значение и въпреки това не би изпитал досада и за части от секундата, ако си човек, който търси *играта*. Гледната точка, от която играчът следи събитията на екрана, е от първо лице,

ФИЛМЧЕ НА ДИСКА







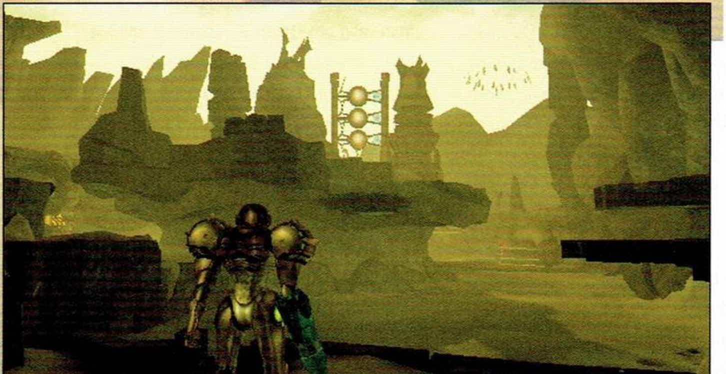
но в моментите, когато роботизираната мома се превъплъщава в топче, гледната точка се измества в трето лице. Частта с топчето пък принципно може да мине за една отделна игра. Повече за овалната част от геймплея - по-надолу. В моментите, когато перспективата е от първо лице, Самус може да използва своите биймове или визьори – по четири на брой. По подобие на оригинала, първоначално тя разполага само с по един визьор и бийм, а с напредването на играта геймърът трябва да открие и останалите. Откриването им е единствената възможност за напредване в играта. Основният визьор е скенерът, чрез който можеш да получиш информация относно предмета, попаднал в обсега на устройството. Освен това той е способен да активира врати и извлича полезна информация, която да ти даде малко по-ясна представа около сторито на играта, което вече разбра, е с маргинално значение. Биймовете представляват огневата мощ на Самус, а всеки един бийм има по три режима на стрелба. Интересно нововъведение са dark и light биймовете, които разполагат с ограничено количество амуниции. Зареждането с такива е в зависимост от това колко често използваш всяко едно от тях. Тоест, за да имаш повечко амуниции за dark бийма, ще трябва да използваш повече light-а и обратното.

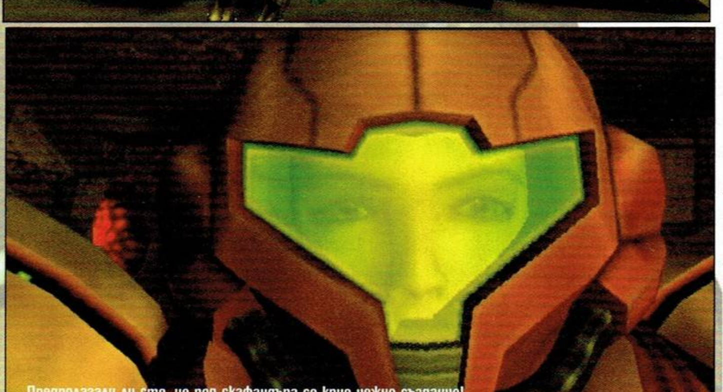
Дизайн!

Цялото действие в **MP2** се развива на планетата Aether, а привидното в началото разделение на нива в крайна сметка се оказва един огромен, дишащ свят, чиито отделни части са свързани посредством огромни елеватори. Левъл дизайнът е смазващ – прехвалените **HALO2** и **Half-Life 2** са като разходка в собственото ти жилище пред тотално разчупения, но за сметка на това ясно оразмерен свят на **Metroid**. Може би това е една от причините експлорацията да заема толкова централно място в геймплея. Нека напомня, че в началото с наличните предмети можеш да се разтакаваш в една петдесета от всички местности, които може да ти предложи играта. Хомогенната постройка на нивата (при все уплаха от тоталната им разчупеност в началото) е отличителен белег и на продължението. Най-големият плюс на **Metroid** вселената обаче е способността ѝ да приобщава – безупречната визуална част, страхотната композиция и изключително стилният арт - цялата тази съвкупност предразполага играча да се вживее истински в ролята на Самус. Неосъзнатото чувство, че гейм-падът е продължение на ръцете ти, определено радва и всеки, който търси основно играта, ще бъде предоволен.

Тони Хоук с топка...

Играта с топчето заема едва около 20% от чистото геймплейно време, но е неразделна част от цялостното обаяние на **Echoes**. В настоя-





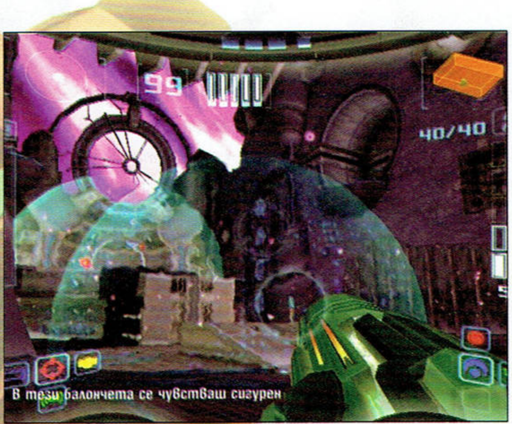
Предполагали ли сте, че под скафандъра се крие нежно създание!

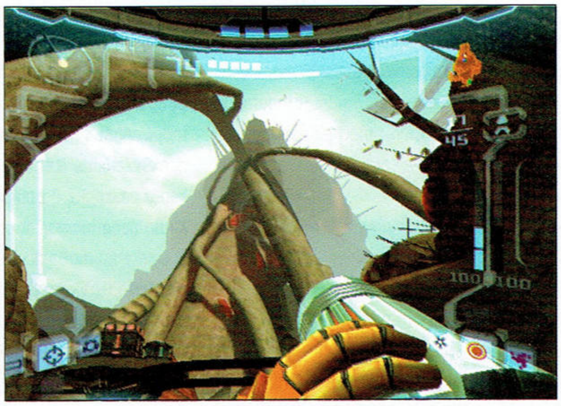
МИСИЯ
METAL GEAR SOLID 3
1964
3 ! MGS3
SNAKE EATER
ПУЛСАР
KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
16+

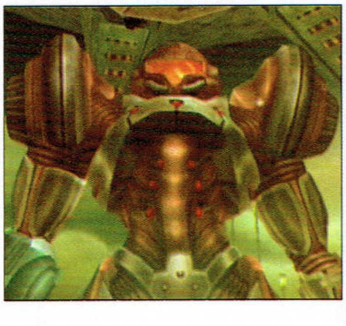
" .безценен диамант
– списание Gamers' Wo

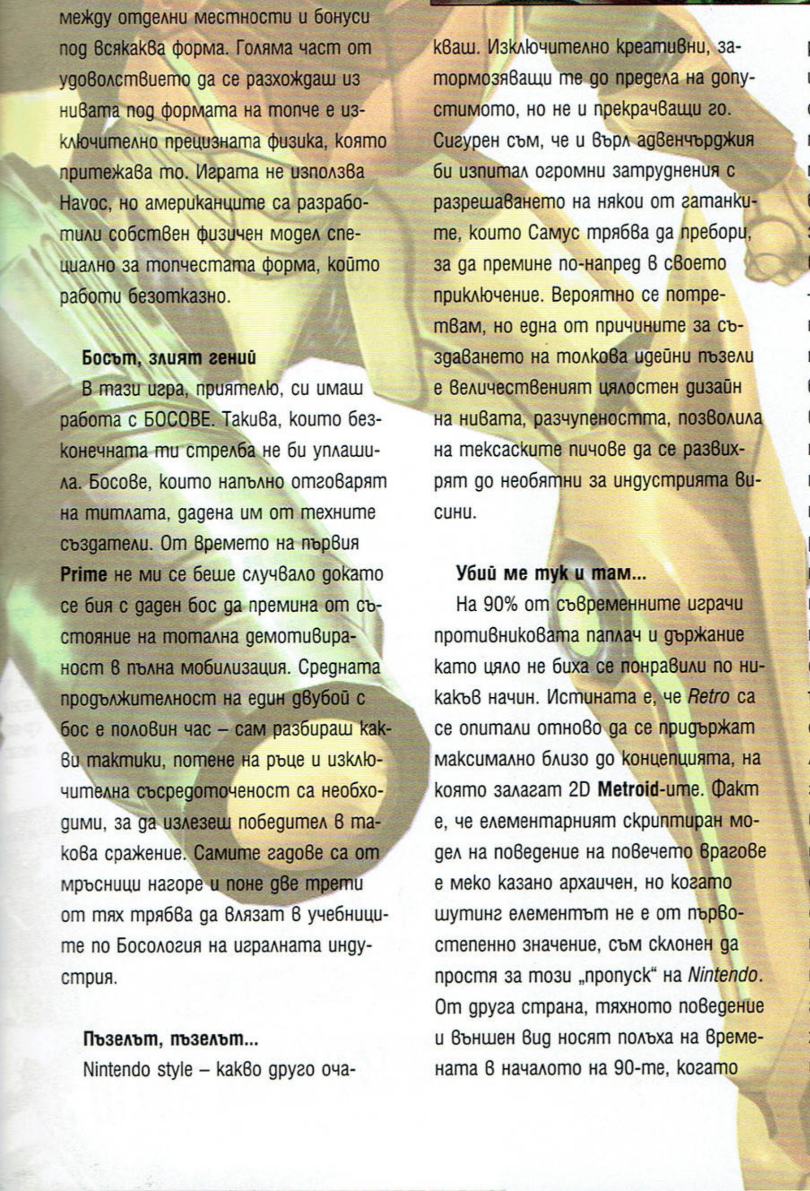
" перлата в короната
– списание PC

Третата и последна част на Хидео Коджима к
режисьор, Metal Gear Solid 3: Snake Eater,
повече нововъведения от всеки друг път. Пре
на цялата поредица ще ви даде възможност да
тите в ролята на Big Boss – най-великият во
своето време. В периода на Студената Война м
СССР и Америка вашата роля ще бъде да остане
сит и незабелязан в дълбоките руски джунгли
геймплей системата за лекуване на нараняван
възможността сам да ловувате храната си и чр
многообразието от камуфлажни облекла, които м
избирате във всеки един момент.


В тези балончета се чувстваш сигурен







щата игра дори има бос, който трябва да преодолееш, докато си в овалната форма – отне ми около 30 опита да го сторя. Освен че с помощта на топчестата форма можеш да посещаваш недостъпни по принцип места, тук-там ще срещнеш и half-pipe-ове (рампи по нашенски), на които можеш да се вживееш в ролята на професионален скейтбордист. Изучиш ли занаята на Тони Хоук, ще достигаш до пътища, съкращаващи разстоянието между отделни местности и бонуси под всякаква форма. Голяма част от удоволствието да се разхождаш из нивата под формата на топче е изключително прецизната физика, която притежава то. Играта не използва Havoc, но американците са разработили собствен физичен модел специално за топчестата форма, който работи безотказно.

Босът, злият гений

В тази игра, приятелю, си имаш работа с БОСОВЕ. Такива, които безконечната ти стрелба не би уплашила. Босове, които напълно отговарят на титлата, дадена им от техните създатели. От времето на първия **Prime** не ми се беше случвало докато се бия с даден бос да премина от състояние на тотална демотивираност в пълна мобилизация. Средната продължителност на един двубой с бос е половин час – сам разбираш какви тактики, потене на ръце и изключителна съсредоточеност са необходими, за да излезеш победител в такова сражение. Самите гадове са от мръсници нагоре и поне две трети от тях трябва да влязат в учебниците по Босология на игралната индустрия.

Пъзелът, пъзелът...

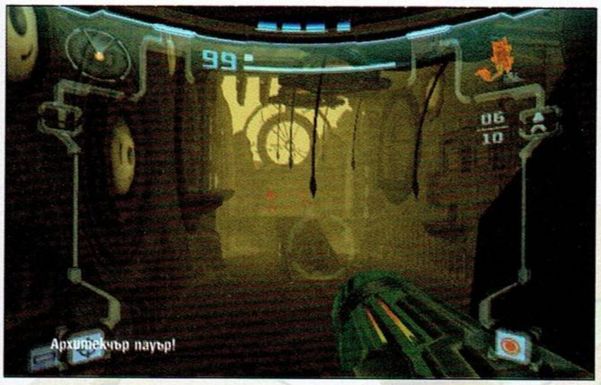
Nintendo style – какво друго очакваш. Изключително креативни, затормозяващи те до предела на допустимото, но не и прекрачващи го. Сигурен съм, че и върл адвенчърджия би изпитал огромни затруднения с разрешаването на някои от гатанките, които Самус трябва да пребори, за да премине по-напред в своето приключение. Вероятно се повтарям, но една от причините за създаването на толкова идейни пъзели е величественият цялостен дизайн на нивата, разчупеността, позволила на тексаските пичове да се развихрят до необятни за индустрията висини.

Убий ме тук и там...

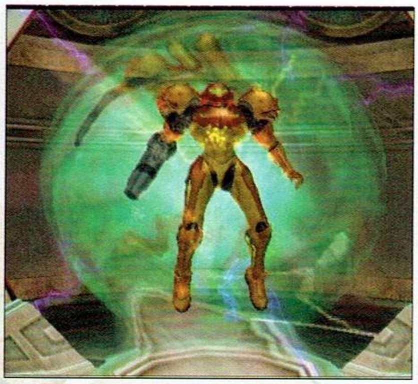
На 90% от съвременните играчи противниковата паплач и държание като цяло не биха се понравили по никакъв начин. Истината е, че *Retro* са се опитали отново да се придържат максимално близо до концепцията, на която залагаме 2D **Metroid**-ите. Факт е, че елементарният скриптиран модел на поведение на повечето врагове е меко казано архаичен, но когато шутинг елементът не е от първостепенно значение, съм склонен да простя за този „пропуск“ на *Nintendo*. От друга страна, тяхното поведение и външен вид носят полъха на времената в началото на 90-те, когато рояк от двуизмерни шутъри ни чакаше всеки месец, а ние посрещахме с отворени обятия всяко заглавие от подобен род. Като изключим огромното разнообразие от всякакви видове буболечки, друг основен противник са звездните пирати, познати от първия Прайм. Тяхното ИИ се е запазило – в основата си те са противници тип „гад от **Doom 3**“, което в сравнение с кръжащите в затворен кръг буболеци си е множко. Някои от по-новите модели пирати разполагат и с някой и друг нов трик, който ги прави осезаемо по-голям залък за преглъщане. Не мога да пропусна и роботизираните, адски оригинални противници, които за съжаление се появяват едва в края на играта. Та тези пичове ми направиха нещо, което ме накара да преосмисля донякъде въжделенията си спрямо добрия фреймрейт. Какво имам в предвид ли – стреляш си ти по гадините, закономерно и те те целят от време на време и в един момент играта започва да ти бави, ама адски много – точно както ако пуснеш **Doom 3** на работната ми машина. Първото нещо, което си помислих, бе че играта нещо се сбъгася здраво – принципно MP2 поддържа стабилен рейт през 99% от времето. В следващия момент на екрана започнаха да се появяват някакви команди, а в по-следващия разбрах, че електрониката на *костюма* ми е блокирала и единственият начин да го оправя е като го рестартирам с помощта на комбинация от бутони. Четири букви – КУЛТ!

Опааа, спря тока...

Основният фактор, който разграничава новия **Metorid** от първообраза му, е разделеният на две свят – такъв на тъмнината и съответно – на светлината. В този на светлината условията на живот са познатите ти от оригинала, докато тези в тъмния свят са леко попроменени – атмосферата прояжда костюма на роботизираното момиче, а единственото спасение за нея в случая се оказват кристалите, които излъчват специално поле под формата на балон, което предпазва храбрата мома. Този



Архитекчър пауър!



похват внася известно разнообразие, както в геймплея, така и в околната среда. По-късно в играта можеш да се сдобиеш със специален костюм, позволяващ ти да се съхраниш жив за доста по-голям период от време в тъмния свят. Тъмният свят може и да е свежо допълнение, което донякъде изпълнява предназначението си да осигури разнообразие, но като цяло оставя впечатление на неприязън у играча.

Музика и звук

Макар и да не предлага някакви технически достижения в графичен план, **Metroid Prime 2** е едно от най-красивите заглавия тази генерация – визуалният стил се захранва с уникални багри, образуващи феерия от цветови нюанси, които оставят усещането за абсолютна неподправеност и най-вече истинност. Партикълсът е на добро ниво, а кадрите за секунда отново са постоянна величина – 60 с минимални забавяния в няколко момента за цялата игра. Звукът изгражда около 30% от цялостното излъчване на играта – ембиънт звученето и подходящите звуци осигуряват на играча изключително силна атмосфера, прилепчивостта на която, поне при мен, се равнява на три домашни кайсиеви, една тенджера шопска салата и Бакалов, докарал две просто-тутакщи се жени с многооооого големи...очи...

Малко плява за финал

Основният проблем на **Echoes**, изключая твърде голямото му сходство със своя оригинал, е неговата надълго предъвквана комплексност – просто днес подобни заглавия не се радват на голям интерес от страна на масовия играч. Ако трябва да бъда крайно субективен в оценката си за **Echoes**, то играта би получила веднага една поучителна 8-мица. Свеждайки субективизма си до абсолютния минимум, и разбирайки, че вероятно чуваш за първи път за това заглавие, съм склонен да приема деветката като правилния вариант. В **Metroid Prime 2** има заложено количество пре-качествен геймплей колкото за десет големи игри. Произведението на тексаското студио таи в себе си твърде много олд-скуул елементи – просто погледни името на разработчика – *Retro Studios*. Именно старите заглавия изискваха истински умения от играча – без наличието на безумни тюториъли, милиони кът-сцени и подсказки. Точно това предлага и **Metroid Prime 2 Echoes**, макар и в един перфектно осъвременен вариант. Задължително заглавие за всеки, който желае да развие геймърската си култура. Амин...

графика	9
Перфектно оптимизирана. Изключителен визуален стил.	
звук	**9**
Няма големи промени спрямо оригинала – кому са нужни?	
увлекателност	**9**
Освен че няма да те остави на мира, докато не я завършиш поне веднъж, ако минеш над 40% от целия терен, ще ти се отворят доста благинки.	
дизайн	**9**
Възможно най-стилното меню, появило се до момента след това на първия Прайм. Half-Life 2 и Halo 2 < **Metroid Prime 2**	

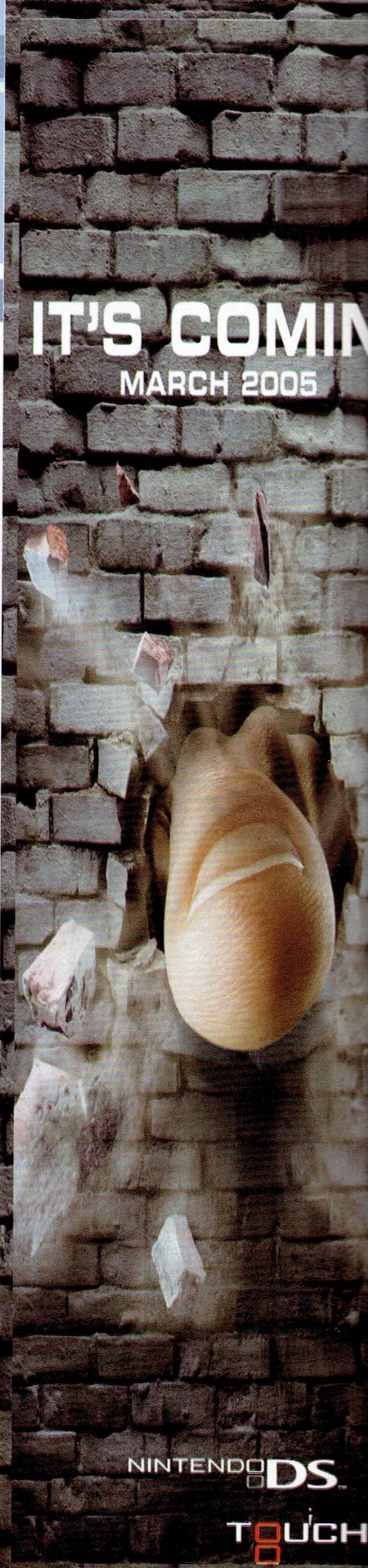
шедьовър 9

плюсове

+ Изключително хомогенна
+ Перфектна визия и звук
+ Геймплей в огромни количества

минуси

- Твърде трудна за вкусовете на масовия играч
- Твърде различна за вкусовете на масовия играч
- Болезнена прилика със своя първообраз



ПРОИЗВОДИТЕЛ NAMCO РАЗПРОСТРАНИТЕЛ NAMCO ПЛАТФОРМИ PLAYSTATION 2, GAMECUBE САЙТ N/A
ЖАНР RPG ПРИЛИЧА НА FINAL FANTASY

Tales from Symphonia

Final Fanatasy NAMCO style

Tales of Symphonia е част от **Tales** игралната аниме поредица, започнала през 1995 с легендарната **Tales of Phantasia**, отличила се навремето с внушителна графика и заплетена история. Загадка е защо тази серия от над 10 заглавия остава непреведена и незабелязана извън Япония. От *Namco* явно са решили най-сетне да поправят грешката си и наред с масивната реклама на заглавието и появата му за GC, вече се говори и за версия за PS2, комикс и дори анимационен филм.

Приключението започва в Силварант – беден на мана свят, носещ последствията от древна война. Според легендите в миналото съществувало огромно дърво, което било източник на безкрайна мана, но било разрушено. Натъжена от това, богинята изчезнала в небето, като натоварила ангелите да бдят над света. От своя страна ангелите посочили Избраната – тази сред хората, чиято цел била да изкачи Кулата на Спасението и с молитвата си към богинята да започне регенерирането на света. Общо взето след толкова прехвърляне на отговорности е естествено пак ние да тръгнем да оправяме светските бакии, в ролята на Lloyd Irving – осиновено от джудже момче. На пръв поглед всичко е толкова предсказуемо и скучно! Ала докато четкаш пророцателските си дарби, историята ти зашлевява такава плесница, че... но да не спойлвам!

Justice friends, assemble!

За разлика от главните си конкуренти **Dragon Quest** и **Final Fantasy**, **ToS** наблягa на битки в реално време, в които играчът контролира един единствен герой. Най-често това е Lloyd, като на няколко пъти други персонажи поемат ръководната роля. Останалите от групата ви се управляват от AI-то, като може да им се зададе начин на поведение, вариращо от пълно бездействие до постоянна атака. За експеримент няколко битки специално избягах възможно най-далеч от враговете и наблюдавах как екипът ми смила противника за отрицателно време. AI-то е доста адекватно и групата действа в изключително добър синхрон, като съответните герои лекуват ранените и осигуряват време на тези, които правят магия.

Механиката на самата игра е максимално проста – няма разпределяне на точки, избор на класове и т.н. Всичко се решава в процеса на игра – колкото повече използваш специални техники и магии по време на битка, толкова по-бързо научаваш нови. Същото се отнася и за групата ти, но това не бива да те безпокои, тъй като AI-то постоянно се грижи как да изразходва повече TP (Technical Points – алтернативата на маната в играта) и без да се скръндзяви поваля калинки с вулкани и мълнии.

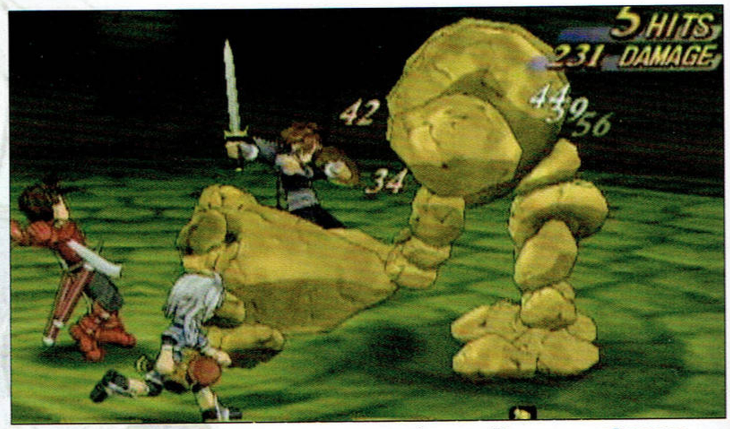
Всеки от деветте персонажа е строго индивидуален, което решава проблема с класовете. Жалко, че играта не дава право на избор и щем нещем трябва да я минем с воина.

Каква ти е титлата?

Интересно хрумване в играта са титлите. Те дават бонус в някои статистики за сметка на други. Има титли, зависещи от ефективността ви в боя (Комбоист – направил 30 последователни бързи удара на противник), но те са трудни за постигане. Една от мечтите ми е да стана Майстор Готвач... за целта трябва да съм минал играта поне веднъж.

Пъзели!?

За съжаление такива присъстват в заглавието и определено не са му в плюс. Едно, че са лесни и глупави. Пък и се срещат във всички подземия с гадини. Напълно излишни.



Мистичният майстор готвач

Запознатите сигурно са наясно, че в японската анимация почти винаги има някой, който да ни напомни за важността на храната (обикновено мърморейки за храна в голямата част от филма). Е, в **ToS** кулинарното изкуство е достигнало нов връх – специалното умение готварство, чрез което обикновени хранителни продукти като ряпа, ориз, къри, хляб, пържола и какво ли още не, биват превръщани в гозба, способна да възстанови здраве, TP или да премахне ефектите на отрова. Разбира се, нещата далеч не са толкова прости. За да се приготви дадено ястие, е необходимо да се сдобием със специална рецепта. А рецептите могат да бъдат научени единствено от Мистичния майстор готвач, който се крие в различни места по света, приемайки формите на всякакви предмети. Рецептите са общо 24, които след 80 часа игра (и едно превъртане на играта) все още не съм успял да събера.

Приказка без край

Типично за конзолните RPG-та, и тук е предвидено **ToS** да се преиграва пак и пак и пак. Заложено на познатата формула 40 часа игра за минаване и после още толкова за изпълняване на страничните линии и отключването на специални облекла, оръжия, титли и дори един скрит град. Освен това играта си е пристрастяваща. Силно я препоръчвам на всеки, който обича фентъзи и му се играе нещо за отпускане.

графика 9

Изключително добра, но понякога се вижда как човечетата се плъзгат, докато ходят.

звук 7

Идеално озвучена с множество коментари, които персонажите пускат по време на битка. След 20-я час музиката започва леко да омръзва...

увлекателност 8

Зверски пристрастяваща... Дори въпреки безсмислените пъзели.

дизайн 9

Ясно, просто, чисто.

отлична 8

плюсове

+ забавни персонажи и доста хумор
+ изненадващ сюжет
+ японска анимация

минуси

- на места бавна
- понякога твърде праволинейна
- 80+ часа игра

LIFESTYLE

СЪДЪРЖАНИЕ

73 Кино

78 Противопоставяне
За и против безсмъртието

80 Музика

Модел **Виктория Минева**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **AV Studio**
Сесия **Gamers' Workshop**

ОТ 1 МАРТ ДВОЙНО ПО-ВИСОКИ СКОРОСТ

Услуга HomeLan	Международен достъп International	Достъп до българското интернет пространство BG Peering	МЕСЕЧНА такса в ЛЕВА
На време*	24 Kbit /s (3 KB /s)	48 Kbit /s (6 KB /s)	11.^{00}
На трафик**	1 Mbit/s) 128 KB/s	(4 Mbit/s) 512 KB/s	22.^{00}
Минимална	(48 Kbit/s) 6 KB/s	(819,2 Kbit/s) 102,4 KB/s	22.^{00}
Икономична	(96 Kbit/s) 12 KB/s	(1,5 Mbit/s) 192 KB/s	33.^{00}
NORMAL	(192 Kbit/s) 24 KB/s	(2,4 Mbit/s) 307,2 KB/s	44.^{00}
DATA.BG	(192 Kbit/s) 24 KB/s	(4 Mbit/s) 512 KB/s	55.^{00}
V.I.P.	(288 Kbit/s) 36 KB/s	(4,0 Mbit/s) 512 KB/s	66.^{00}
GOLD***	(384 Kbit/s) 48 KB/s	(8,0 Mbit/s) 1024 KB/s (1 MB/s)	99.^{00}

* Услугата включва 44 часа достъп. Времето за изразходване е 1 месец.
** Услугата включва 1 гигабайт трафик. Допълнителният трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.
*** Услугата включва статичен IP адрес. Към всички други услуги може да бъде закупен такъв.
Data.BG не носи отговорност за влошаване качеството на услугата в случай на проблем извън нейната структура

http://www.homelan.bg

HAPPY HOUR

от 2 до 9 сутрин

тройно по-високи скорости

Безплатен телефон за
информация за софийски абонати

0 8 0 0 1 1 4 4 4

HomeLan
http://www.homelan.b

upcoming

War of the Worlds

Да, знам – висок бюджет, ефектен минималистичен трилър. Все по-стабилният в изявите си Том Круз в главната роля, подкрепен сериозно от Дакота Фанинг, Миранда Ото и Тим Робинс. Аз обаче все още съм крайно резервиран към проекта.

В последно време Спилбърг снима филми, които в най-добрия случай могат да се определят като „приятни“. След отличният *Списъкът на Шиндлер* той така и не успя да заснеме нещо, което да отговаря на старата му класа. За сметка на това страстта му към все по-лигав позитивизъм се засилва с всяка изминала година, така че няма да се изненадам особено, ако марсианците се разцелуват с Том Круз, разменят си по една саксия и си пожелаят по едно „Би гууд“. Пък и няма как да не отбележа, че предишният филм на Спилбърг беше онази непоносима романтична помия с Том Хенкс. Следващият ще бъде очаквано непоносима политически коректна помия за едни добри израелци, отвлечени от едни лоши палестинци. На този фон потенциалният трилър с лигави ейлиъни изглежда доста нелепо.

Charlie and the Chocolate Factory

Толкова истерично шарен, шумен и ексцентричен, че на негов фон *Голямата риба* и дори *Едуард с ръцете-ножици* изглеждат мрачни, тихи и подредени като монашеска килия в средновековен манастир. Толкова тимбъртъновски, че чак очите те заболяват. С толкова забавен на вид Джони Деп, че започваш да се смееш дори на статичните кадри с негово участие.

Филмът изглежда твърде откачен дори и за моя вкус, но никога не бих отказал малко концентрирана визуална лудост, особено ако е поднесена от Тим Бъртън. Така че ще се видим в киното.

Madagascar

Като гледам след отчайващо малоумната *История с акули* Дриймуъркс, в чиито анимации доскоро се кълнях при всеки удобен случай, са се засилили стремително надолу. И трябва да стане истинско чудо, за да може *Мадагаскар* да не се окаже чак толкова тъп, колкото изглежда. Защото ако вярвам на обичайната практика в трейлърите да се пускат концентрирано най-смешните моменти от филма в този салонът ще се е умълчал като на мафиотско погребение. На всичкото отгоре озвучават Бен Стилър, Крис Рок, Дейвид Шуимър и Джейда Пинкет Смит, никой от които не ме възбужда особено. Хубаво, де – на Джейда бих й дал шанс. Извън ролята й на лилав хипопотам, обаче.

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Противно на всичките ми очаквания този проект взе, че наистина видя бял свят. При това – поне на ниво трейлър – в прилично надскачащ скромните ми очаквания вид. Мартин Фрийман е перфектен избор за ролята на Артър Дент, Мос Деф не дразни особено, а актьорското присъствие на Сам Рокуел и Бил Най е винаги добре дошло. Ефектите са добри, а това с мотиките беше дори смешно. На всичкото отгоре сценарият е дело на самия Дъглас Адамс, лека му пръст, така че сюжетните волности най-вероятно са сведени до минимум. Ще видим...

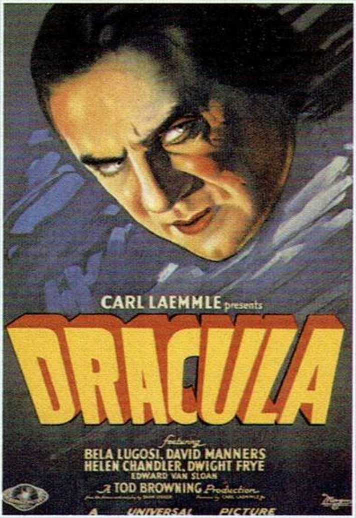
Stealth

Когато видях толкова противен трейлър на толкова потенциално противен филм, просто се почувствах длъжен да го споделя с теб. В някакви си 2-3 минути тези хора са успели да концентрират по великолепен начин поне пет неща, способни да ме изстрелят извън киносалона с писъци – Джейми Фокс; безумен сюжет за безразсъдно смели и невероятно добри американски пилоти; разплакващо тъп диалог; суперкомпютър, който започва да прави мизерии на създателите си, защото го е ударила светкавица и заплаха от ядрен удар срещу братска Америка, който трябва да бъде предотвратен незабавно.

Приятно гледане.

класика

Dracula [1931]


CARL LAEMMLE presents
DRACULA
featuring
BELA LUGOSI, DAVID MANNERS
HELEN CHANDLER, DWIGHT FRYE
EDWARD VAN SLOAN
A TOD BROWNING Production
A UNIVERSAL PICTURE

Пет причини да го определим като култов:

1. Бела Лугоши е Дракула, пич.

2. Първоначалният план на продуцентите от Юнивърсал да направят високобюджетна адаптация на текста на Брам Стоукър се проваля поради неприятен сблъсък с финансовите проблеми на Голямата Депресия. Водени от драстично намалелите си средства те се пренасочват към доста по-евтината за екранизация пиеса на Хамилтън Дийн.

3. Студиото категорично отказва сцената, в която Дракула напада Ренфийлд да бъде заснета понеже това им се сторило твърде гейско. На режисьора Тод Браунинг е изпратено лаконично писмо гласящо „*Дракула ще напада само жени. Точка по въпроса.*“

4. За филма няма записан саундтрак. Звукът по онова време е прекалено нов момент във филмите и публиката не би приела идеята да слуша музика в сцена, в която наличието на оркестър не е ясно показано (такава май има само при срещата на Мина с Дракула в театъра).

5. Бела Лугоши почти не може да говори английски и е принуден да наизустява репликите си фонетично. Което води до адски положителни резултати, защото говорът на Дракула става бавен и особено зловещ.

Страницата подготви: **Snake**

Рубриката води: **Snake**

Фантомът на операта [Phantom of the Opera]
Жанр: мюзикъл
Участват: Еми Росъм, Джерард Бътлър, Мини Драйвър
Режисьор: Джоуъл Шумахер (*Батман&Робин, 8мм, Телефонна клопка*)
Сценаристи: Андрю Лойд Уебър и Джоуъл Шумахер (*Flawless*)
Официална страница: http://www.becoolmovie.com/

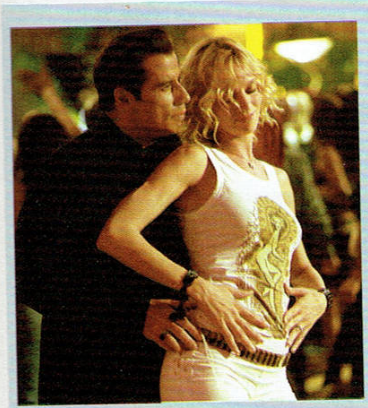
Хората, на които Андрю Лойд Уебър им звучи като име на адвокатска кантора, би трябвало да останат на безопасно разстояние от кината по време на съответните прожекции. В противен случай има реален шанс да се подтиснат безкрайно много от факта, че в този филм разни хора се влюбват и разлюбват, докато се дерат щастливо в разни оперни арии, а фантомът от заглавието не е някое компютърно генерирано лигаво чудовище, което да разгърне пипалата си във финалната сцена и да започне да гризе операта откъм единия край, а обезобразен нещастно влюбен пич, който живее в мазе.

Аз лично обожавам както музиката на Уебър, така и текста на Гастон Леру и може би подходих с малко по-големи очаквания, отколкото лентата на Шумахер (всъщност *която и да е* лента на Шумахер) можеше да поеме без на един или друг етап да ме разочарова. Още по-лошият момент е, че *Фантомът на операта* започва с една тотално нечовешка сцена, в която чернобелите кадри започват да избухват в цветовете на отминалото величие под тежките звуци на мейн темата. И с нито един свой следващ кадър филмът не успява да постигне подобна сила на внушението, което водеше до непрестанен спад в емоционалната ми съпричастност, достигнала абсолютната нула в по време на потенциално драматичния финал.

Спонтанното поевтиняване на проекта през годините от своя страна изважда от уравнението мащабният CGI и предвидените за главните роли Кийра Найтли и Антонио Бандерас. Заменилите ги Еми Росъм и Джерард Бътлър, при все отчайващата си липса на актьорски таланти, поне не разочароват като вокални заложби (единствената актриса, която не пее в рамките на продукцията прочее е Мини Драйвър). Джоуъл Шумахер обаче определено не е най-подходящият възможен избор за режисьор на подобен проект (въпреки че Уебър си го е избрал лично още през 1987 година, когато е впечатлен от съчетанието на музика и визия в *Изгубените момчета*). От един момент нататък започва да се усеща неприятно разминаване между пищната музика и прекалено повърхностната му визия, което някак поставя под въпрос посещението в киносалона, след като така или иначе по-добрата половина от филма може да бъде чута на диска със саундтрака.

Без да си имаме работа с тотално разочарование, смятам че *Фантомът* заслужаваше доста повече.

: 6/10



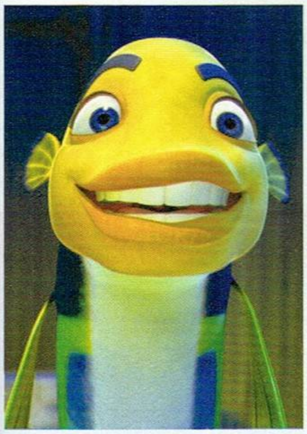
По ноти [Be Cool]
Жанр: комедия с алтернативен привкус
Участват: Джон Траволта, Ума Търман, Винс Вон, Скалата, Харви Кайтел, Джеймс Уудс, Дани ДеВито, Стивън Тайлър
Режисьор: Еф Гари Грей (*Италианска афера, Кървав прах*)
Сценарист: Питър Стейнфелд (*Анализирай онова*) по романа на Елмър Ленърд
Официална страница: http://www.becoolmovie.com/

Идейното продължение на *Игра на пари*, да ти кажа честно, не се оказа особено идейно. Че Еф Гари Грей не е Бари Зоненфелд, би трябвало да ти стане ясно още от пръв поглед. На втори, ще установиш че тандемът Траволта-Търман вече отдавна не е това, което беше по времето, когато *Криминале* беше актуално, а думичките „култов" и „алтернативен" все още не се прикачваха към всеки втори филм. На трети ще стигнеш до извода – ако вече не си го направил покрай разни други екранизации или директни сблъсъци с романите – че по нашите географски ширини Елмър Ленърд не е чак толкова велик, колкото разправят, че бил отвъд голямата вода. На пети и шести няма как да не отбележиш, че пренасищането на една лента със звезди във второстепенни роли (в случая се мяркат Фред Дърст, Стивън Тайлър, Дани ДеВито, Робърт Пасторели, Джин Сиймънс и Джеймс Уудс, който бива застрелян точно на третата си минута екранно време) е прекалено изтъркан трик за привличане на вниманието, който води след себе си логичния въпрос дотолкова ли *основните* звезди не могат да задържат вниманието ни. Ами не могат. Сатиричната забавност на *Игра на пари* се е загубила някъде в целия сценарен хаос и единственото наистина смешно нещо в *По ноти* сякаш остава глуповатият гигант Скалата, който се самоиронизира по толкова очарователен начин, че няма как да не ти стане симпатичен.

Историята ни връща към познатия бивш гангстер Чили Палмър, който е зарязал филмовия бизнес и има желание да се насочи към музикалния такъв. Което го сблъсква с малоумни рапъри, безскрупулни продуценти, гигантски бодигард с нежна душа и хомосексуални наклонности и задника на Ума Търман с татуирано върху него лого на Аеросмит.

Нот соу куул, в крайна сметка.

: 6/10



История с акули [Shark Tale]
Жанр: анимация
С гласовете на: Уил Смит, Рене Зелуегър, Робърт ДеНиро, Джак Блек, Анджелина Жоли, Мартин Скорсезе, Зиги Марли
Режисьори: Бибо Бергерън (*Пътят към Елдорадо*), Вики Дженсън (*Шрек*), Роб Летърман (*Los Gringos*)
Сценаристи: Майкъл Джей Уилсън (*Ледена епоха*) и Роб Летърман
Официална страница: http://www.sharktale.com/

Допреди излизането на настоящата купчина говна бях готов да се кълна в анимациите на Дриймуъркс като стар хайдутин върху Библия с кама и пистолет върху нея. В жалък опит да прихванат нещо от успеха на подводната фиеста на конкурентите си от Дисни Бергерън, Дженсън и Летърман са се оплели в безлична и тотално лишена от вдъхновение история за принудителното приятелство акула-вегетарианец, наследник на огромна престъпна фамилия и досаден рибок, мечтаещ да се превърне в звезда. Над колосалния в звездността си, но тотално неоползотворен каст зад микрофоните, доминира истеричното присъствие на Уил Смит, който успява да бъде зверски противен дори и зад кадър. Заради грубоватата си визия пък филмът не може да стъпи дори на малката перка на *Немо*.
Единствени на фона на цялата тази перверзия се открояват Зиги Марли и Дъг И. Дъг в ролята на две раста-медузи биячи. Но знаеш за птичките и пролетите...

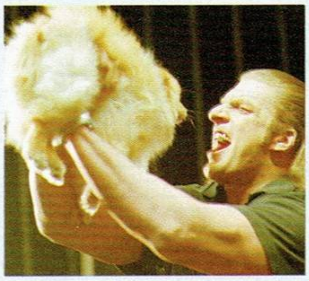
: **5/10**

Панаир на суетата [Vanity Fair]
Жанр: драма
Участват: Рийз Уидърспуун, Джеймс Пюърфой, Гейбриъл Бърн, Боб Хоскинс
Режисьор: Мира Наир (*Истерична слепота, Кама сутра*)
Сценаристи: Джулиан Фелоус (*Братята тигри, Госфорд парк*), Матю Фок (*холмарковият Язон и Аргонавтите*), Марк Скийт (*и той така*)
Официална страница: http://www.vanityfairmovie.com/

Уилям Мейкпийс Текъри пише *Панаир на суетата* през 1847 година без грам съжаление спрямо сценаристите, които ще правят отчаяни опити да превърнат текста му в някаква сравнително адекватна филмова адаптация през следващите два века. Първата такава, прочее датира от 1935 година, още преди легендарния *Отнесени от вихъра*, под заглавие *Беки Шарп* и между другото е първият цветен филм, правен по технологията Текникалър. Прочее аналогиите с текста на Маргарет Мичъл никак не са безпочвени, защото авторката си признава чистосърдечно, че именно Беки е прототип на легендарната Скарлет О'Хара.
Така или иначе, *Беки Шарп* е доста недоклатена продукция, което се отнася в пълна сила и за следващите пет екранизации на Текъри, включително и тук разглежданата.
Рийз Уидърспуун поради абсолютно неясни причини е поела ролята си в етап на напреднала бременност, благодарение на което Беки изглежда нелепо и се носи през мудния сценарий и безличната визия на индийската режисьорка с увереността на потъващ крайцер. Ако разчиташ на Гейбриъл Бърн да спасява положението – пичът се появява за десетина минути към края, когато всичките ти надежди за добър филм вече са безвъзвратно изгубени.
Fairly vain…

: **5/10**

Блейд: Троица [Blade: Trinity]
Жанр: йекшън
Участват: Уесли Снайпс, Крис Кристофърсън, Джесика Бийл, Райън Рейнълдс, Пол Майкъл Левеск
Режисьор: Дейвид С. Гойър (*ZigZag*)
Сценарист: Дейвид С. Гойър (*Блейд 1&2, Градът на мрака, Гарванът: Град на ангели*)
Официална страница: http://bladetrinity.com/



Очаквано малоумното продължение на принципно свежата до-момента поредица за чернокожия ловец на вампири Блейд ни сблъсква с разкритията, че Дракула всъщност е някакъв кечист с разкопчана риза и три реда ланци, пърденето след преяждане с чесън е особено опасно за кръвопийците, главната зла вампирка има зъби в оная си работа, а кръстоската между вампир и пудел е една от най-преспективните идеи за домашен любимец в света на мрака.
Сюжетът? Вампирското общество използват масмедиите, за да натопи Блейд. Блейд използва меча си, за да го натопи до дръжката на вампирското общество. От филма липсват както разточителните кадансови баталии от първата част, така и очарователно кървавият хорър привкус от втората, а усещането за някакво Кеч състезание с ефекти е окончателно затвърдено от участието на Пол Майкъл Левеск, по-известен из нашия край като Трите Хикса.

: **4/10**

В час ли си ?

В час с компанията

В днешното забързано ежедневие човек има дълъг списък с „to do"-та, чакащи да бъдат свършени. В стремежа си да предотвратим нарастването му, ние често се отказваме от времето, предназначено за приятелите ни, за половинката и още по-зле – за нас самите. Днешният свят изисква да си организиран. Ако перманентно бързаш (или още по-лошо – постоянно закъсняваш) за някъде, вече си установил неприятната тенденция да изоставаш от това, което се случва в света извън малкото ти коловозче. А когато си сред хора, които провеждат обикновен разговор на общи теми, и коментарите ти се свеждат до *"Не знам", "О, така ли, за пръв път чувам! ", "Не ме интересува"...* от един момент нататък неминуемо ще установиш, че все по-рядко някой ще търси компанията ти или ще се вълнува от мнението ти. Допускаме, че това не ти е приятно и би искал да си го спестиш. Има ли просто и ефикасно решение проблемът?

Има. Нарича се **Globul**. И по-точно – **http://fun.globul.bg/ (WAP адрес http://wap.globul.bg)**, където можеш да се информираш за новите sms-услуги, които фирмата предлага на своите клиенти. Разнообразно забавно-полезно-информационно-улесняващо живота приложение, лесно за експлоатация и помагащо да се чувстваш нормален и пълноценен човек.

Ако имаш много приятели, но не помниш дати, ето нещо, което действа безотказно: **Именникът**! Достатъчно просто, за да е гениално. Всеки ден, между 8 и 9:30 сутринта получаваш съобщение с именните дни и църковните празници за текущото денонощие, което ще ти напомни кои от познатите си трябва да поздравиш. Скоро ще забележиш променено отношение от тяхна страна, гаранция!

За да си адекватен на доброто настроение в компанията и да си пълноценна част от него, можеш да се абонираш за **Вицовете.** Отново всеки ден, между 15 и 17 часа, точно когато наближава краят на работния или учебния ден и ти предстои да се видиш с приятели, получаваш съобщение със специално подбрани вицове.

За капак - можеш да разбиеш и гаджето си с актуалния ѝ **Хороскоп**, който си получил предния ден като съобщение между 17 и 18 часа. Ако това се окаже недостатъчно покани я на вечеря на свещи, като сам приготвиш храната. Стрелата, с която ще щурмуваш сърцето ѝ се нарича **Рецепти и Диети** и също е част от sms услугите на **Globul**. Можеш да я шашнеш с познанията си за това, коя е да речем най-подходящата **диета за деня**, или коя е най-добрата **рецепта за деня**, или пък като ѝ приготвиш ястие по **вегетарианска рецепта**, ако е вегетарианка. Жените се впечатляват от такива неща. В случай, че си решен на наистина сериозни действия със стопроцентова вероятност за успех, на помощ ид-

Новини	Ключова дума
Новини от България	BGNOVINI
Финансови новини от България	BGFINANSI
Спортни новини от България	BGSPORT
Новини от Света	NOVINI
Финансови новини от Света	FINANSI
Спортни новини от Света	SPORT

Валута	Ключова дума
Фиксинг на БНБ	FIKSING
Обменни курсове	VALUTI

Прогноза за времето	Ключова дума
Прогноза за цялата страна	VREMETO
Прогноза за Южна България	IUG
Прогноза за Западна България	ZAPAD
Прогноза за Северна България	SEVER
Прогноза за Източна България	IZTOK
Прогноза за регион Варна	VARNA
Прогноза за регион Бургас	BURGAS
Прогноза за Боровец	BOROVEC
Прогноза за Банско	BANSKO
Прогноза за Витоша	VITOSHA
Прогноза за Пампорово	PAMPOROVO
Прогноза за Европа	EVROPA

Хороскоп	Ключова дума
Хороскоп за зодия Овен	OVEN
Хороскоп за зодия Телец	TELEC
Хороскоп за зодия Близнаци	BLIZNACI
Хороскоп за зодия Рак	RAK
Хороскоп за зодия Лъв	LUV
Хороскоп за зодия Дева	DEVA
Хороскоп за зодия Везни	VEZNI
Хороскоп за зодия Скорпион	SCORPION
Хороскоп за зодия Стрелец	STRELEC
Хороскоп за зодия Козирог	KOZIROG
Хороскоп за зодия Водолей	VODOLEI
Хороскоп за зодия Риби	RIBI

Именни дни и вицове	Ключова дума
Имен ден	IMENDEN
Виц	VIC

Рецепти	Ключова дума
Диета	DIETA
Рецепта на деня	RECEPTA
Вегетарианска рецепта	VEGETARIANA
Празнична рецепта	PRAZNIK
Меню афродизиак	AFRODIZIAK
Коктейл на деня	KOKTEIL

ва и рецептата за **меню афродизиак**. Сатенените чаршафи обаче трябва да си доставиш от другаде.

Що се отнася до близките и приятелите ти, за тях – при подходящ повод – можеш да сготвиш **празнично меню**. Останките от почуда у познатите ти ще бъдат окончателно пометени от новите ти постижения и на... барплота. Защото всеки божи ден можеш да получаваш различна рецепта за **koktейл**. И за всичко това не е нужно да седиш пред телевизора и да се упражняваш в стенография върху хвърчащи листчета: всичко се трупа и подрежда в телефона, докато си навън и се радваш на живота!

В час с времето и спорта

Прогнозата за времето ще те снабдява с актуална метеорологична информация за *България, Курортите* или/и *Европа,* позволявайки ти да планираш пътувания, ваканции и отпуски. От курортите можеш да си избереш регион Варна/Бургас, както и Боровец, Банско, Витоша, Пампорово. За времето в страната пък имаш избор между цялата родина или само ийст коуст, уест коуст и другите посоки на света.

Другите информативни услуги на твое разположение са **валутните курсове** (можеш да избираш между фиксинга на БНБ и обменните курсове), всички тиражи на **Тотото** и, разбира се, **НОВИНИТЕ**. Колкото до последните: най-напред избираш между България и света и после (важи и за двете): общи, финансови или спортни.

И като казах **спорт**... Ех, този нов съвременен подвид хомосапиенс – запалянкото. За всеки представител на тази отделна раса **Globul** е създал за спорта отделна, обширна секция.

Футбол - големите лиги: Шампионска, Купа на УЕФА, Бундеслига, Калчо, Висша английска лига, Примера дивизион, плюс всичко за българския шампионат и отделно – новини.

Формула 1 - новини, резултати, стартова решетка, класиране при пилотите и конструкторите. Проследяване „на живо" на състезанията, както и получаване на избрани новини.

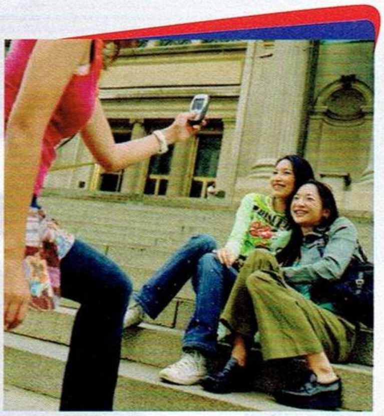
Нещичко за почитателите на *Ски-спортовете* - Световната купа по ски - алпийски дисциплини, новини, резултати, класиране.

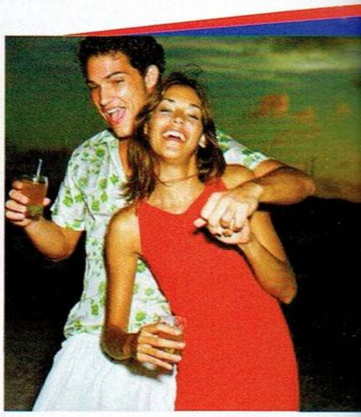
Дори *SMS-букмейкър* – прогнози за футболните срещи от всички европейски първенства. Най-вероятен знак за дадена среща, базиран на средните коефиценти на 12 водещи букмейкърски къщи, както и прогноза за вероятен точен резултат.

Спортната секция тепърва предстои да бъде разширявана, но дори така предлага удовлетворяване на много вкусове.

И ако трябва да обобщим всичко казано за sms услугите на **Globul** в две изречения, то правилните са:

Бъди истински *мобилен*, без да се лишаваш от актуалната информация относно нещата, които те интересуват. Бъди с **Globul**.





SMS букмейкър	Ключова дума
Прогноза за Българската А група	BGPRONOZA
Прогноза за Английската Висша Лига	UKPROGNOZA
Прогноза за Немската Бундеслига	DEPROGNOZA
Прогноза за Испанската Примера Дивизион	ESPROGNOZA
Прогноза за Италианското Калчо	ITPROGNOZA
Прогноза за Шампионска Лига	CHAMPROGNOZA
Прогноза за Купата на УЕФА	UEFAPROGNOZA

Тото	Ключова дума
Тираж 5/35	35
Тираж 6/42	42
Тираж 6/49	49

Футбол	Ключова дума
Българско първенство	BGFUTBOL
Купа на УЕФА	UEFAFUTBOL
Шампионска лига	CHAMPFUTBOL
Английска Висша лига	UKFUTBOL
Немска Бундес лига	DEFUTBOL
Италианско Калчо	ITFUTBOL
Испанска Примера дивизион	ESFUTBOL
Футболни новини	FUTBOL

Ски	Ключова дума
Ски новини	SKINOVINI
Ски състезания	SKI

Формула 1	Ключова дума
Новини от Формула	F1NOVINI
Състезания от Формула1	F1

КАК ДА СЕ АБОНИРАТЕ?

Изпратете ключовата дума на услугата, за която желаете да се абонирате и опция **ON** на номер **222**.

Пример: Изпратете SMS със съдържание **STRELEC ON** на номер **222**, за да се абонирате за хороскоп за зодия Стрелец.

ИЗПОЛЗВАНЕ ПРЕЗ WAP

Посетете WAP портал на **GloBul** (http://wap.globul.bg), където в „Забава и информация" ще видите подкатегорията „Информационни услуги".

През WAP сайта можете да се абонирате или да прекратявате абонамента си за избраните от Вас информационни услуги.

КОЛКО ЩЕ ВИ СТРУВА?

Активирането и прекратяването на абонаментна услуга на номер **222** се таксува по 0.20 лв., за всяко изпратено съобщение. Получаването на информационни съобщения се таксува по 0.20 лв. за всяко получено съобщение.

Получаването на услугата еднократно се таксува по 0.24 лв., за всеки SMS изпратен към номер **333**.

Цените са без 20% ДДС

: За и против безсмъртието

„Не се страхувай. Ще ти дам избор, какъвто аз самият никога не съм имал“

Любима реплика от любим филм. *Интервю с вампир*, ако не се сещаш. Може би лентата, която най-ясно успя да формулира в съзнанието ми въпроса – бих ли заменил красотата на слънцето и синевата на небосвода (защото лично аз шкембе чорбата с повечко чесън не я приемам за особена загуба) срещу дара на безсмъртието. Срещу възможността да премахна от пътя си злокобния силует в черна пелерина, който бележи края на живота ми.

И да ти кажа честно, отговорът ми още тогава клонеше безкомпромисно към „да“-то. И цената на вампирското проклятие – при все че Ан Райс и Нийл Джордан май се опитваха да ми внушат точно обратното – ми се струва доста незначителна. Не ме е срам да призная, че адски се страхувам от смъртта. От края, в който голямото черно нищо поглъща завинаги това, което с любов си възприемал като „аз“. Всеки, който би ти заявил противното – освен в някои редки, саможертвени случаи – очевидно няма за какво да живее.

И, в унисон с надлежно критикуваните от мен клишета, имам огромното желание да прасна една отривиста злобарка върху първата попаднала ми вълшебна лампа и когато тя се изпразни насреща ми във вид на дух, да си пожелая безсмъртие.

Ето защо.

Синдромът „искам всичко“

Не знам до каква степен си го изпитвал, приятелю, но мен – дали заради цялостната хаотичност на личността ми, дали заради сравнително младата ми възраст - през цялото време ме заливат вълните на нови и нови желания, които се сблъскват директно в стената от изтичащия пясък на живота ми. Точно в момента искам да започна около три работи, за всяка една от които съм сигурен, че бих се справил добре, да започна по-сериозна връзка с точно три жени, всяка от които би се вписала доста удачно в графата „спътница в живота ми“ на базата на едни или други свои качества, да се отдам пълноценно на единственото бойно изкуство, което допада на манталитета ми... Искам да живея на десетки места, в различни градове и държави, във всяка една от които съм намерил нещо мое, места, които дори в момента ми липсват ужасно много. Искам да пътувам непрекъснато и да се установя трайно някъде, в място, което най-сетне бих могъл да нарека *„дом“*. Искам да имам харем, да чукам различно гадже всеки един от триста шестдесет и петте дни на годината. Искам да имам семейство и жена, на която да съм верен.

Да работя като луд.

Да се разкисна от неподправен мързел.

Да пиша романи.

Да се отдам отново на културизма.

Да се върна към рисуването.

Да науча най-сетне достатъчно за шибаните компютри, с които работя вече толкова години и още ги гледам като индианец.

Нужно ли е да продължавам?

Искам, разбираш ли?

Но не мога да го направя. Защото се боря неумолимо със стрелките и губя битката. Защото отредените ми години няма да стигнат, за да направя дори една четвърт от всички тези неща. И призраците на мъртви мечти, увеличаващи се с времето, ще витаят все по-активно край мен. Превръщайки ме в руини, обитавани от духовете на разбити илюзии.

И на точно този ред от точно този версус на мен за първи път, откакто изобщо сме се захванали с тази рубрика, ми стана наистина гадно от това, което пиша. От обречеността на каузата, която защитавам. Защото каквото и да си говорим, и двамата ще полегнем кротко под маргаритките, когато ни дойде времето. А най-сериозният ти аргумент против безсмъртието е, че никой от нас няма да се докосне до него. Когато някой ден човечеството получи този дар, ние и неосъществените ни мечти отдавна ще са се превърнали в прах и забрава.

Но това не ми пречи да искам шибания вечен живот, нали?

Фантазията

Трите архетипни желания в историята на митовете до ден днешен остават „красива жена (респективно мъж, в зависимост от пола и предпочитанията), несметно богатство и вечен живот“. Които репрезентират директно трите най-големи спънки на всеки един човек по пътя към неуловимата химера, наречена щастие. В бляновете на всеки безсмъртието присъства в по-голяма или по-малка степен, при това не с идеята да оставиш нещо след себе си, ами да си останеш самия ти след себе си, жизнен и енергичен. Размисли от типа на *„Ху уонтс ту лив форевър“* са поетически глупости, в които разни лирически настроени души търсят поредния повод да се подтиснат от факта, че безсмъртието е бреме, защото всички, които обичаш, ще умират пред очите ти. Вярвам, осъзнаваш обаче, че инстинктите ти за оцеляване ще нададат радостен писък в мига, когато в ръцете ти бъде натикан еквивалента на Граала и последното нещо, за което ще седнеш да мислиш е, че по някое време ще трябва да погребеш жена си и любимото си мушкато.

Има и още нещо. Докато богатството и красавиците от горната света троица са достижими с малко повече усилия, входът към вечния живот е заключен, а върху бравата виси наглата табелка „Мементо мори“. И каквото и да постигнеш, тази врата винаги ще си бъде заключена. Дори да станеш господар на целия свят, си оставаш роб на циферблата. А наложените ограничения са нещо безкрайно неприятно, особено за амбициозен копелдак като мен.

Не вярвам в Господ, Кайзер Созе е пич, с който смятам, че мога да се разбера и единственото нещо, от което се страхувам, е Времето. Нашият едноличен господар. Аз лично с огромно удоволствие бих го детронирал. За теб – не знам.

Както ще ти кажа отново малко подолу – понякога всичко опира до проклетата Свобода.

Реалността

Старият лаф казва, че животът е болест, която се предава по полов път и е със стопроцентов летален изход. Като гледам, ще колонизираме Марс преди да успеем да преборим шибания СПИН, но – явно поради честите си полови контакти с интелектуалки – съм запазил една особено идиотска вяра в силата на науката да излекува всичко. Дори и болестта на смъртта. Простото разсъждение показва, че на никой не му се умира особено и тази лампичка просветва в достатъчно много потенциално гениални глави, за да може по някое време някоя трепереща от възбуда ръка да напише на черната дъска правилната формула, всички да покажем доволно среден пръст на Свети Петър и да поставим знак „Затворено“ на входа на оня прословут тунел от светлина. Клонирането вече е факт, подмяната на износените органи напредва все повече, нанотехнологиите чукат на вратите ни и изобщо не ми изглежда нереалистично след някакво прилично количество години миниатюрни роботчета да препускат през телата ни, преследвайки гена на старостта. Примерно. Безсмъртието ми се струва практически неизбежно и – ако до времето, когато необходимата технология стане реалност, умните глави на човечеството са си изиграли правилно картите на тема раждаемост и пренаселеност – потенциално достъпно за всеки. И след въпросното количество години да застанеш на позицията „против безсмъртието“ би било толкова очарователно и наивно, колкото ако сега седнеш да говориш против Интернет.

Вече твърде често се нахвърляш срещу прогреса и естествената еволюция, приятелю. Да не би да остаряваш?

Свободата

Всъщност става въпрос именно за нея, пич. Аз лично ненавиждам оковите. А животът – животът в крайна сметка е една шибана седемдесетина-годишна верига, която неумолимо те тегли към края си.

Иначе съм сигурен, че по някое време и безсмъртието ще ми писне. Така съм устроен. Но – ако се върнем към вампирската метафора от началото – искам да имам свободата да избера деня на последния си изгрев.

Snake

Каква жар, приятелю...

Наистина гориш в тази тема. След толкова много Противопоставяния найпосле намерихме това, в което и двамата сме точно на местата си. Със стопроцентова категоричност – *наистина* и изцяло принадлежащи на позициите, които трябва да защитаваме.

Хубаво... Много хубаво. Има красота в ярките контрасти. Някакво чисто съвършенство – свободно, лишено от затлачващата мътилка на полутоновете.

Само черно и бяло...

Хубаво... Много хубаво. Като шахматна дъска, на която днес ще изиграем своята дълго чакана партия. Само черно и бяло – под нас, изрядно оковано в квадрати, наредени един до друг, кръстосани, докосващи се, но никога – сливащи се.

Наслаждавам се на момента, аз също горя и, за бога – това дяволски ми харесва!

Е... да започваме.

Знаеш ли, хрумва ми – за японците белият цвят е траурен. Какво нещо е животът – дори абсолютните понятия могат да бъдат тълкувани различно. Макар това също да не е вярно – за японците белият цвят е олицетворение на чистотата. Те почитат смъртта, приятелю. Не по начинът, по който я почитаме ние, европейците – със страх. Почитат я с уважение и преклонение. Защото не се страхуват от нея. Ти направи първия ход, но позволи ми все пак – нека аз взема белите фигури...

В палатите на вечността времето е спряло

Имаше една книга – чел съм я преди толкова много време, че дори не помня заглавието ѝ – в която се споменаваше Скитника-евреин. Немрящ. Обречен на вечно съществуване. Различни хора го срещат в различни части на света. Никой не знае името му. А той обикаля ли, обикаля. Вероятно е пребродил многократно света на шир и на длъж. Кракът му е стъпвал по най-потайните кътчета на земната плът. А той не спира. Бих могъл да си го представя – как да се спреш в пространството, ако потокът на времето те заобикаля без никакво триене? Без съпротива. Без да отрони и една молекулка от лицето ти. На колко е равна една минута, когато си безсмъртен? И на колко би била равна ако спреш? Колко се разтегля мигът, когато няма срок за тленността ти? Юда. Юда беше неговото име. Наказан от бога, чийто син предаде – с вечен живот. Какво наказание заслужава човек предал сина на бог? Как мислиш? Най-тежкото...

Искам да си помислиш за секундите, приятелю. И после за минутите. Часовете. Дните. И още дни. И още. И още... Как ще протичат те, когато нямаш за къде да бързаш? Не, не сега. След десетилетия. Векове. И още векове. Когато си сбрал в себе си всичката човешка мъдрост, която може да се побере.

Е, би ли спрял? Когато въртящият се калейдоскоп на преминаващия покрай тебе свят е единственото, което може да разнообрази мислите ти. Колко време ще мине преди и той да престане да занимава съзнанието ти? Няма значение колко, приятелю – ти имаш много, много повече време от това – имаш цялото време на света – докато накрая просто се случи.

Тогава вече наистина няма да има разлика. Можеш да се спреш и да оставиш секундите, минутите, дните, годините, вековете и хилядолетията да се нижат покрай теб. Заедно с промените, които носят. Нима мислиш, че те биха имали значение за теб? Всичко наоколо така или иначе е тленно и един ден ще изчезне, с едно изключение – ти самият. Колко ли ще тежи секундата тогава? И вината, че все още си жив...

Смъртта остава

Именно – вината. Няма по-голямо проклятие за един родител от това да надживее децата си. Ти колко от тях ще надживееш? На колко от погребенията ще отидеш? Ковчезите на колко любими жени и близки хора ще видиш да хлътват в отворената паст на земята? Ще издържиш ли изобщо – да бъдеш с когото и да е от тях, наблюдавайки как годините събличат младостта от телата и лицата им? Как изтриват пламъка ѝ от очите им, заличават я от мислите и спомените им. Колко болка ще можеш поемеш, преди да прокълнеш любовта и чувствата? Колко пъти ще останеш самотен, преди да се обречеш драговолно на самотата? Всичко е тлен. Всичко изчезва. Но ти оставаш...

Ти и смъртта – единственият ти спътник. Защото и тя е вечна, приятелю. И всичко освен теб ѝ е подвластно. Добре ще я изучиш. Ще установиш, че силата ѝ е много по-голяма, отколкото си си представял. Тя все някога ще се промъкне в теб. И ако тялото ти е недосегаемо за нея, то духът ти – не е. Парадоксално, нали? Духът, душата може да е безсмъртна, според религиозните вярвания, но ако това е вярно, съм готов да се обзаложа, че докато е привързана към човешкия тлен, е уязвима. Ти ще живееш вечно, но духът ти бавно ще се изтощава, ще се покрива с белези от рани, докато един ден се предаде, изпадне в кататонично вцепенение и кома. Ще крачиш жив, но ще си мъртъв отвътре. И толкова самотен...

Само смъртните умират сами, останалите – така живеят

Самотата е само въпрос на време. А ти – знаеш – имаш достатъчно от тази стока. Мислиш си, че няма да се случи точно така, знам. Че винаги ще намираш достатъчно причини да останеш свързан със света. Винаги ще се намират достатъчно предизвикателства, които да попречат на интереса ти към него да се отлюспи от снагата на духовната ти същност. Грешиш. Подценяваш времето, приятелю. Времето, с което ще разполагаш, за да изучиш човешката природа. Да научиш всичките ѝ тайни. Да направиш дисекция на взаимоотношенията си със стотици или хиляди – във всеки случай огромно разнообразие – хомосапиенси, или както там ще се определят след време и да направиш всички изводи. Ще опознаеш хората, техните амбиции и стремежи, блянове, страсти и мисли до такава неописуема детайлност, че ще четеш по лицата им като в отворена книга. Казват, историята се повтаряла. Тя се повтаря, защото хората са същите. Правят същите неща, които са правили винаги. Допускат същите грешки. Водени са от същите подбуди. Защото хората не се променят чак толкова и дори и да го правят, то се случва със скоростта на еволюцията. Което значи, че в последните 5 000 години едва ли са настъпили съществени разлики, заслужаващи си да бъдат отчетени. Колко века ще ти трябват за да си съставиш пълната картина на човешката същност? Кога ще се умориш от това смъртните с възторг да преоткриват истини, които ти отдавна си опровергал? Кога кипящите им амбиции и стремежи, подклаждани от постоянната им надпревара с времето, ще ти дотегнат? Кога ще престанеш да си състрадателен към илюзиите им? Кога до болка ще те отегчат? И кога общуването ти с тях ще се превърне в мълчание? Колко пъти ще дадеш един и същи съвет, който няма да бъде взет под внимание и колко пъти ще проследиш произтичащите от това последствия? Колко пъти ще се оказваш прав „в последствие“? Преди да изгубиш смисъла да го правиш изобщо. Колко време ще ти е нужно, за да осъзнаеш, че човеците нямат нужда от съветите ти, че не можеш да ги предпазиш, защото мъдростта се получава ведно с шамарите на живота? Кога ще разбереш, че не можеш да направиш нищо за никого? А и, че няма смисъл, тъй като... хм, в крайна сметка всичко е тлен. И всичко изчезва. Оставаш само ти...

Кога ще се оттеглиш от непрекъснато разпадащия се – като пясък, който се изнизва между пръстите ти – свят?

Евнух

Огледай се, приятелю. Динамиката на живота се определя от продължителността му. Винената мушица живее 24 часа и през това време израства, дава потомство и после умира. Какъв интензитет само. Каква страст. Каква безумна жажда за живот – да погълнеш колкото можеш повече от него, докато го имаш все още. Скопец. В това ще се превърнеш. Вечността ще ти отнеме страстта, ще те обвие в летаргичност.

В чисто физически план – кога ли ще спреш да се възбуждаш? Колко жени трябва да изчукаш, преди да спреш да свършваш? С достатъчно добро темпо някои го постигат и в рамките на стандартния човешки живот.

Колко те дели от лудостта, приятелю? Мислил ли си за нея? Когато си недосегаем. Когато нищо и никой не може да ти поиска сметка. Никой и нищо не може да те уплаши. Кога безнаказаността ще прерасне в уродливост на емоциите? Кога ще спреш да се интересуваш от болката на другите? В какво чудовище ще се превърнеш, след като си пощаден от разплатата? От смъртта. Какъв изрод ще се пръкне, когато станеш импотентен, недосегаем за щастието и любовта? Какво ще реинкарнира в душата ти на тяхно място?

Кога за пръв път ще изгубиш себе си? И кога пак ще се преоткриеш? За да се загубиш отново. Колко пъти ще се повтори това, преди да забравиш окончателно кой си? Или кой си бил...

Не... Не, приятелю. Да не се страхуваш от смъртта не означава, че не цениш живота. Нито пък страхът от нея задължава да му се поддадеш. Смъртта е дар. Тик-такането, което ни напомня да живеем бързо. Дава ни силата на страстта и амбицията. Желанието да оставим нещо след себе си, защото няма да сме вечни на този свят. Смъртта ни кара да се чувстваме уязвими и запазва човешкото в нас. И ако трябва да съм наистина, ама наистина искрен – да, и мене много ме е страх. Сковавам се от ужас при мисълта, че един ден хората пак ще си ходят по земята, а аз все едно никога не съм бил. И все пак, ако имах избор – бих изтеглил жребия да изгоря в стихията на пожара, отколкото – затрупан под пластовете пепел на най-великата умора и апатия на света – едва да тлея във вечността.

Freeman

ко в края на миналата година производителите на така застъпената в това печатно издание материя – PC игри, доведоха юзъра до истерия и фалит, то през ролетта на тази световният (включая българският) шоубизнес декларира сериозни апетити към платежоспособността на меломаните. В резюме – всевъзмож-и *awards*, фестивали, *world tours* на нашумели и отдавна доказали се *superstars* и спам от нови албуми, подправени с типичната за бранша артистична пикантерия. предстоящото walkthrough в геймплея на музикалната индустрия, разделено в името на прегледността на 2 секции, ще придобиете представа за експанзията на узикалната индустрия.

По света

С бляскава, спираща дъха церемония в Earls Court, Лондон, на 9 Февруари бяха раздадени Британските музикални награди за 2005 година. Заслужени или не толкова призове в различните категории спечелиха: **Scissor Sisters, The Streets, Joss Stone, Keane, Franz Ferdinand, McFly, Muse, Will Young, Robbie Williams, Eminem, Gwen Stefani** и **Bob Geldof.**

Fatboy Slim и **Apocalyptica** буквално ще докоснат балканската ни душа след 4 месеца, съответно на 9 и 7 Юли, приемайки поканата да бъдат хедлайнери за тазгодишното издание на най-големия балкански музикален фестивал - *EXIT*, в Нови сад.

"Да нахлуят в личното ти пространство и да направят частния ти живот обществено достояние в един и същ момент е много тежко - коментира **Fred Durst**. „Но сега единствено нашият нов албум има значение за мен и няма да позволя на някакви глупости отпреди години да нарушат плановете ми". С тази философска нагласа вокалистът на **Limp Bizkit** коментира поредното скандално хакване на PC на световноизвестна личност, благодарение на което в интернет се появиха неговите любителски порно-клипове.

Шок-рокерът **Marilyn Manson**, ще предостави песен за саундтрака на новата компютърна игра на *Ubisoft* **Cold Fear**. Избраното парче е *„Use Your Fist and Not Your Mouth*" от албума му от 2003 г. *„The Golden Age of Grotesque*" и ще звучи в играта като подготовка за екстремния ужас, който очаква Хенсън на окървавените палуби на люлеещия се кораб.

В друг саундтрак - този към най-новия филм за Батман - "*Batman Begins*", своето най-ново творчество са компилирали **Metallica, Velvet Revolver, Audioslave, Pearl Jam, The Cure** и **Foo Fighters**. "*Boulevard of Broken Dreams*" на **Green Day** ще бъде основната тема във филмовата музика. Групата ще се включи и с две свои неиздавани песни. Release - края на май/началото на Юни.

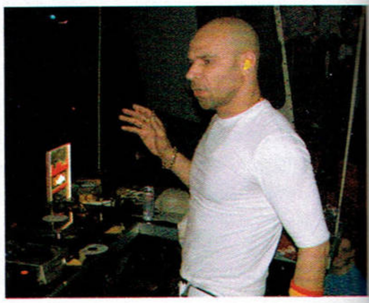
У нас

Black Sabbath са първите сигурни участници в поредното издание на фестивала Арена Музика 2005. Мега-звездите в оригиналния си състав **Ozzy Osbourne, Tony Iommi, Geezer Butler** и **Bill Ward** първи тази година са потвърдили участието си като хедлайнери в четвъртото поредно издание на най-големия музикален фестивал в България. Концертът ще се състои на 23 Юни 2005 г. на стадион "Академик" в София.

Новият албум на **Gravity Co.**, озаглавен "*Instinct*", официално е на българския музикален пазар. За да представят събитието, музикантите от групата раздадоха автографи на свои фенове, дошли да закупят CD-то от столичния магазин *Orange.*

Запазвайки добрия тон, **Диана Алексиева** е решила да напусне *Българският Топ 100*, след като по него започна да се пуска поп-фолк. **Спенс** обаче ни най малко не е притеснен от факта и в първото си предаване покани фолк-певицата **Луна**. Според него воденето на предаването няма да пречи на музикалната му кариера, защото не планирал в скоро време да издаде нов албум.

С нов макси-сингъл, озаглавен "Егати сингала", е топ-дуото **Братя Мангасариян**. В него ще намери място докосващата всички влюбени сърца балада "*Tero-rero*", в която, с разрешението на композитора на "*Миллион алых роз*" **Раймондс Паулс**, е използвана част от шлагера на **Алла Пугачова**.



На 4-ти февруари **Goldie** направи втората си визита в София, този път в рамките на световното турне "*Metalheadz 10th Anniversary Tour*". В препълнения столичен клуб „Спартакус" британският DJ представи последния албум на лейбъла **Metalheadz** - *„Mdz04*", отбелязващ 10 години от основаването му.

Подробности и системен update към всички новини можете да откриете на ***www.avtora.com***

STUFF

СЪДЪРЖАНИЕ

83 HardwareBg.com

87 Сблъсъкът на титаните - CMOS vs. CCD

92 Фийчър

98 Пътепис

Модел **Виктория Минева**
Агенция **Xground Models**
Фотограф **AV Studio**
Сесия **Gamers' Workshop**

www.fresh.bg

забавни цветни картинки

изпрати sms на номер

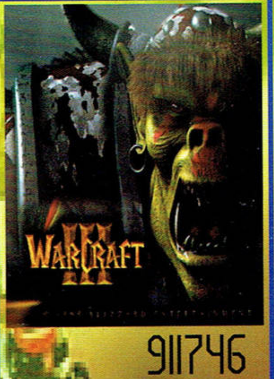
2260

Mtel и GloBul

обади се от стационарен телефон на

0900 40 400

Mtel и GloBul


911746

911747

911748

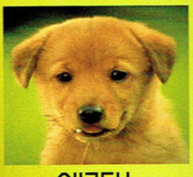
Windows xp
Pirated Edition
911749

911750

911751

911752

911753


911754

911755

911756

къде си
моя
любов?
911757

911760

911759

911762

TRUE TONES

звуци за твоя GSM

ПОДДЪРЖАНИ МОДЕЛИ

NOKIA 7700; 9500; 3600; 3620; 3650; 3660; 7650; N-GAGE; 6260; 6600; 6620; 6630; 7610; 3300 Sony Ericsson Z1010; P800; P802; P900; P908; K700i; K700c; S700i; S700c, P910i; P910c; P910a Samsung SGH: D410; P510; C100; C110; E100; E400; E700; E710; P400; S300; T400; V200; V200C; X100; X450; X600 Siemens S55; S56; S57; SL55; SL56 A60;C55; C56; 2128; CT56; C65; Cf62; Cx65; M55; M56;M65; Mc60; S65; Sx1

пипируда	911808
оргазъм	911809
е такова, разбираш ли	911810
некво проблемация	911811
сам си бе избрал бе ко*еле	911812
шибинг ко*еле	911813

дия топ хитове	моно	поли
linkin park - numbencore	911763	911785
- allan v/s predator	911764	911786
stank - the reason	911765	911787
minune - diskoteka boom	911766	911788
dish - flashdance	911767	911789
e - dragostea din tei	911768	911790
e - despre tine	911769	911791
y spears - my prerogative	911770	911792
r - physical	911771	911793
leave	911772	911794
риан - хотел българия	911773	911795
ul haq - punjabi touch	911774	911796
s mazonakis - nikotina	911775	911797
s mazonakis - to gucci forema	911776	911798
ma - mister killer	911777	911799
mar - dale don dale	911778	911800
мангасарян - бай мангал	911779	911801
николина - не мога	911780	911807
del rio - parazaar	911781	911803
m - just lose it	911782	911804
n-трима братя, три сестри	911783	911805
n - осъдена	911784	911806

Java игри

DUEL RACING
START GAME
SELECT
911814

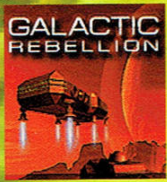
Играта е супер предизвикателство за всеки, който обича хубавите коли

модели GSM: Nokia ★

india games
Xtreme BOXING
911815

Добре дошъл в Екстремен бокс спорт изпълнен с кръв и насилие.

модел GSM: siemens motorola, sony ericsson,, sharp ★



911816

Битки с вражески бойци, търсене на изгубени технолог и други приключен те очакват!

модел GSM: Nokia, Samsung, Motorola,Siemens Sony Ericsson ★

911817

Тетрис при който на всеки премахнат от полето ред пред вас ще се разкрива част от невероятно момиче.

модели GSM: Nokia, Siemens ★

911818

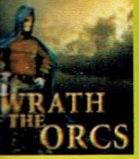
Като млад коминочистач, трябва да направиш всичко възможно, за да пазиш покрива на своя блок от всякаква конкуренция.

модели GSM: Nokia ★

911819

Играта е доста енергична. Това не означава, че трябва да се бор срещу орди от чудовища

модел GSM:Nokia, Sony Ericsson ★



911820

Земята е пренаселена от Орки, малки зли същества. Единствената надеждае обикновеният, Роланд който хората са чакали.

модел GSM: Nokia ★

KAMASUTRA
the art of making love
911821

Камасутра, основен източник на изкуството за правене на любов сега е във версия за мобилния ти телефон.

модел GSM: nokia, ★ motorola, sony ericsson

funmobile
XXX Mahjong Puzzle
911822

При тази игра се изисква много търпение и бърза реакция. Ако успееш ще се наслаждава на сексапилни модели.

модел GSM: samsung, siemens motorola, sony ericsson, sharp ★

WIZ
ELFWOOD QUEST 1
911823

Чудовище напада Elfwood и Wiz трябва да защити своите приятели елфите.

модел GSM: Nokia, Samsung, Motorola, Ssony Ericsson ★

911824

Пусни топчето в действие в най-добрата флипер игра Спайдърмен Флипер!

модели GSM: Nokia, Sony ericsson ★

OMSOMOL
RED SUBMARINE
911826

Навлез в дълбините като смелия командир на подводницата "KOMSOMOL" преплувай през вълни от зли извънземни

модели GSM: Nokia, Motorola, Siemens ★

Fruit Punch
© 2003 funmobile
911825

Събирай портокали с портокали, ябълки с ябълки и така нататък, като разместваш местата на плодовете.

модели GSM: Nokia, Motorola, Samsung, Siemens ★

повече информация за поддържаните модели GSM на www.fresh.bg

Как да поръчам?

поръчка с sms?

изпрати sms на номер

2260 за Mtel и GloBul

с кода на продукта и индекса на GSM-а ти

1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации, трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

поръчка от стац. телефон

набери 0900 40 400 и следвай менюто. за абонати на Mtel и GloBul

1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! -

изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul

с кода на продукта, индекса на GSM и номера на GSM-а на приятеля!

1sms = 2 лв. без ддс

пример за поръчка:

65160N
Options Clear

Phone number
2260
Send

за контакти: info@fresh.bg

МТелеком

Gigabyte 3D1 2005 Limited Edition

В момента най-популярната дума сред компютърните ентусиасти е SLI (Scalable Link Interface) или казано на нормален език, възможността за използване на две PCI Express видеокарти в една компютърна конфигурация, които едновременно обработват видео изображението. Прякото следствие от това естествено е възможността за постигане на до близо 2 пъти по-висока видео производителност. Естествено, ползата от този й прираст се вижда най-ясно при игрите и особено новите заглавия като **Doom 3** и **Half Life 2**.

Тук обаче ще спрем вниманието си върху една интересна алтернатива за SLI система, предложена от страна на *Gigabyte*. А именно - дънна платка с nForce4 SLI чипсет и двуядрена 6600GT видеокарта, вървящи в комплект - Gigabyte 3D1 2005 Limited Edition. Както можете да заключите и от името този комплект (дъно и видеокарта), става дума за ограничена серия, предназначена само за ентусиасти с предпочитания към по-интересните и нестандартни решения.

Какво ще намерим в комплекта

Окомплектовката на този продукт е доста богата, както би следвало и от възможностите и насочеността му (а естествено и от цената). Всъщност очакваната крайна цена Gigabyte 3D1 2005 Limited Edition е от порядъка на 560$.

Започваме с кутията на видеокартата. В нея, освен двуядрения графичен ускорител, ще намерите още и безжичен PCI мрежов контролер, даващ ви възможност за достъп до 802.11 b/g (11 и 54 Mbps) безжични мрежи. Третата платка е т.нар. GIGABYTE Dual Power System (D.P.S.), която се поставя в специален слот на дънната платка и допълнително стабилизира тока, постъпващ към процесора. В резултат на това се подобрява стабилността на системата, особено при овърклок на процесора.

Виждаме и допълнителен захранващ кабел за видеокартата, както и адаптер с входове за S-Video TV-Out и HDTV (цифрова телевизия с висока резолюция). Следва стандартният конектор за свързване на две видеокарти за SLI режим на работа, въпреки че за картата, включена в комплекта, той няма да ни е необходим. Остава ръководството, както и CD с драйвери и дискове с пълни версии на игрите **Joint Operations: Typhoon Rising** и **Thief: Deadly Shadows**.

В другата кутия се намира дънната платка. Освен нея ще намерите 8 S-ATA кабела за данни и 4 двойни захранващи кабела, по един стандартен IDE и floppy кабел за данни, задна планка, 2 планки, извеждащи още общо 4 USB порта, ръководство за дъното, диск с драйвери и лепенка Gigabyte за кутията. За начинаещите потребители, които не са наясно със SLI технологията и начина на ползване, е много важно да прегледат внимателно ръководството. В него има много полезна информация за сглобяването и конфигурирането, както и описание на специалните интегрирани възможности, специфични само за конкретния модел дъно.

Gigabyte GA-K8NXP-SLI

Тази дънна платка е изградена на базата на NVIDIA nForce4 SLI чипсет и е предназначена за Athlon 64/64 FX процесори, използващи сокет 939. На платката има интегрирани допълнително: S-ATA RAID контролер (Silicon Image sil 3114), IEEE1394b (Firewire 800 Mbps) контролер, два гигабитови мрежови контролера (Marvell 8053 и CICADA8201), както и 8-канален Realtek ALC850 звуков чип.

Поддържа се двуканална DDR400/333/266 памет, на разположение имате 4 слота, като максималният обем, който можете да използвате, е 4GB (поддържат се модули с обем до 1GB).

На разположение имате доста богат набор от възможности за свързване на устройства: 8 Serial-ATA конектора, 2 PATA конектора (до 4 IDE устройства), един floppy конектор, 8 USB 2.0 порта, по един COM и LPT порт, цифров коаксиален вход и изход и други.

K8NXP-SLI използва патентованата от Gigabyte Dual BIOS технология за предпазване на BIOS от вируси или проблеми при префлашване (реализирана на базата на два BIOS чипа).

По отношение на осигуряваните от BIOS възможности за овърклок дъното се представя много добре. Имате възможност за промяна на честотата на системната шина от 200 до 400 MHz, на PCI-E шината - от 100 до 150 MHz, смяна на множителя на процесора. Можете също така и да задавате до 1,75V напрежение на процесора, да увеличавате напрежението на чипсета и HT шината с до 0,3V над стандартното и на паметта - с до 0,2V. Освен това BIOS предлага и възможност за оптимизиране на работата спрямо производителя на модулите и чиповете памет, използвани в системата.

Gigabyte GV-3D1

Това е първата работеща nVidia-базирана видеокарта, използваща две графични ядра, интегрирани на една платка. На практика всяко от 6600GT ядрата има по 128 MB бърза 1,6-наносекундна DDR3 памет и собствен x8 канал към PCI-E шината на дъното. Също така шината за достъп до паметта е 256-битова, за разлика от стандартните едноядрени 6600GT видеокарти, където тя е 128-битова.

На практика тази видеокарта използва SLI технологията, за да осъществи комуникацията и разпределението на задачите между двете ядра. Това я прави експлоатируема само при дънни платки, използващи nForce4 SLI чипсет. Естествено, има и една малка подробност, а именно - че на всички други SLI дъна, освен K8NXP-SLI, тя работи като стандартна 6600GT видеокарта (използва се само едното ядро). А на дънни платки, използващи различен от nForce4 чипсет, вероятно няма да работи въобще.

Стандартните честоти, на които работи GV-3D1 са 500MHz за ядрата и 1120 за паметта (нормалните работни честоти за 6600GT), като потенциалът за овърклок без намеса по охлаждането е сравнително слаб - 40MHz отгоре на ядрото и почти 80 на паметта.

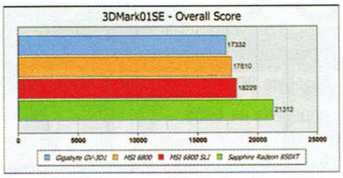
Тестова конфигурация

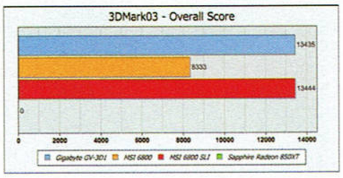
Сигурно вече нямате търпение да разберете как се представя този комплект. Ето тестовата система която използвахме, за да проверим производителността му:

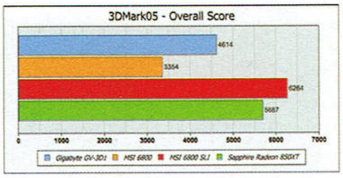
Дъно: Gigabyte GA-K8NXP-SLI
Видеокарта: Gigabyte GV-3D1, MSI 6800, MSI 6800 SLI (2x 6800), Sapphire Radeon 850XT
Процесор: Athlon 64 3000+
Памет: 2x512MB Kingston DDR400
Диск: 200 GB Maxtor DiamondMax 10
Захранване: 400W DTK

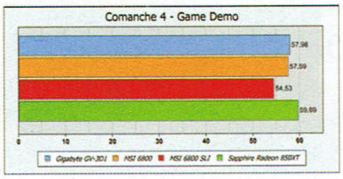
Резултати

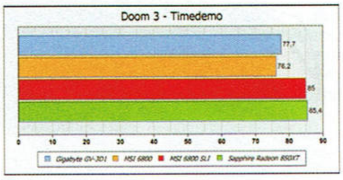
Както можете да видите и сами от графиките (надявам се), Gigabyte 3D1 видеокартата осигурява по-висока производителност от MSI NX6800-TD256E в повечето приложения, като дори на моменти се конкурира по производителност със SLI конфигурацията (2x MSI NX6800-TD256E видеокарти). Това представяне е наистина добро.











Интересен факт е, че на моменти SLI конфигурацията се представя малко по-зле, отколкото само с една 6800 видеокарта. Това се дължи на липса на официална поддръжка за конкретното приложение (**Comanche 4** например) или недостатъчно добро представяне на алгоритъма, разпределящ работата между двете карти (както е при **Far Cry**). Естествено, SLI технологията е все още сравнително нова и поддръжката ѝ на софтуерно ниво е малко слаба, но това най-вероятно ще бъде коригирано своевременно в следващите няколко версии на Forceware драйверите.

Заключение

За цената си Gigabyte 3D1 2005 Limited Edition осигурява една завидна производителност, конкурираща се с по-високия клас видеокарти. Този комплект е подходящ избор за тези от вас, които желаят да притежават най-новия хардуер, поддържащ последните стандарти и осигуряващ много добра производителност, без за това да се налага да се пожертват твърде много пари. На практика в момента дънните платки, поддържащи SLI, са на цена, започваща от порядъка на $250-300, която скача с още $400, ако включим и две 6600GT видеокарти. Като резултат ще получим по-бавна и по-скъпа система, което е още един плюс за предложението на Gigabyte.

Единственият недостатък остава въпроса със съвместимостта на 3D1 видеокартата с други дънни платки, но се надяваме да видим някакво решение в близките месеци.

Как да отключим „орязаните“ възможности на видеокартата си

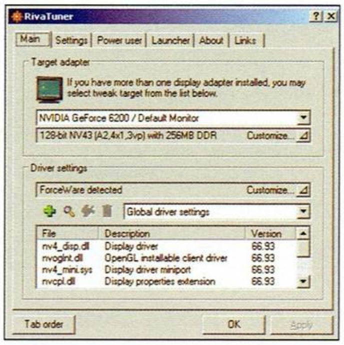
Напоследък ставаме свидетели на появата на все повече от т. нар. видеокарти с „орязани“ възможности. Всъщност те използват графични чипове, идентични с тези при моделите от по-висок клас, но със забранени определени възможности. Пример за такива видеокарти са 6200 серията (но не и 6200TC), предлагаща бюджетно ориентирани PCI-E карти от нисък клас. На практика обаче тези модели използват графични ядра, идентични с използваните и при средния клас модели (6600/6600GT), но с тази разлика, че при 6200 са активни само 4 пикселни конвейра (при 6600/6600GT активни са 8). Останалите 4 конвейра са си там, но просто са изключени и картата не ги използва, като по този начин нейната производителност намалява значително.

Вероятно се питате защо е необходимо да се прави това... всъщност, отговорът е съвсем прост - двата най-големи производителя на видео чипове в лицето на nVidia и ATI са намерили много ефективен начин да намалят до минимум производствените загуби, като използват голяма част от дефектните чипове, вместо да ги изхвърлят.

Съвсем нормално е по време на производството на чипове да се появят определен брой дефектни бройки, които не отговарят на всичките изисквания на производителя (дефектни блокове кеш памет при процесорите например, или пикселни/вертексни конвейри при видеокартите). За радост на производителите, повечето от тези чипове все още могат да функционират, като определената дефектирала секция просто бъде изключена и не се използва при работа. А когато по време на производствения процес (колкото по-сложен е той, толкова повече дефекти се появяват) има повече дефектирали чипове, конкретният производител може да реши да пусне по-нисък клас продукт, с ограничени възможности, с цел да намали производствените си разходи.

Тук идва ред на добрата новина, въпреки че дефектиралите графични чипове може да не работят на 100% както трябва (с пълните си възможности), то при отключване на забранените пикселни и вертексни конвейри има голяма вероятност да не се забелязват никакви визуални дефекти. По този начин, ако отключите забранените конвейри, ще увеличите значително производителността на картата си без да давате излишни пари. За съжаление обаче, тук трябва да разчитате много на късмета си.

Понякога, ако търсенето на даден продукт с „орязани“ възможности е твърде голямо и се получи недостиг на чипове, то някои производители просто започват да използват нормално функциониращите ядра от по-висок клас, като отново заключват възможностите им. Ако попаднете на такава карта, трябва да се считате за много голям късметлия ;)



Target adapter

If you have more than one display adapter installed, you may select tweak target from the list below.

NVIDIA GeForce 6200 / Default Monitor

128-bit NV43 (A2,4x1,3vp) with 256MB DDR — Customize...

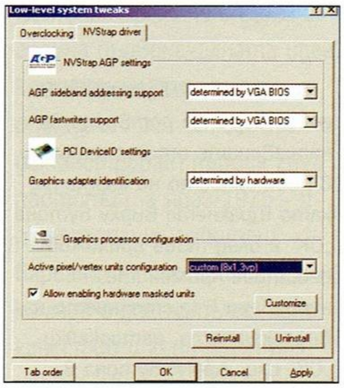
Driver settings

ForceWare detected — Customize...

Global driver settings

File	Description	Version
nv4_disp.dll	Display driver	66.93
nvoglnt.dll	OpenGL installable client driver	66.93
nv4_mini.sys	Display driver miniport	66.93
nvcpl.dll	Display properties extension	66.93

Тук ще се опитаме да ви обясним в няколко лесни стъпки процеса по софтуерното „отключване“ на забранените възможности на една PoV Geforce 6200 видеокарта. Трябва да имате предвид, че начинът, по който се действа е един и същ при всички „орязани карти“, така че можете да опитате да отключите и видеокарти, базирани на Geforce 6800LE/6800, например.



NVStrap AGP settings

AGP sideband addressing support: determined by VGA BIOS

AGP fastwrites support: determined by VGA BIOS

PCI DeviceID settings

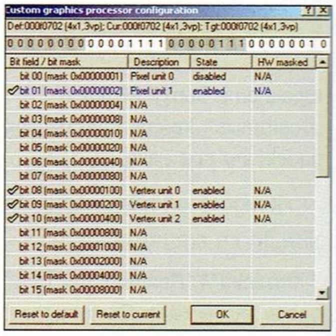
Graphics adapter identification: determined by hardware

Graphics processor configuration

Active pixel/vertex units configuration: custom (8x1,3vp)

☑ Allow enabling hardware masked units

Стъпка 1. Трябва да разполагате с най-новата версия на Riva Tuner, ако я нямате, то можете да я изтеглите от http://downloads.guru3d.com/



Def:000f0702 (4x1,3vp); Cur:000f0702 (4x1,3vp); Tgt:000f0702 (4x1,3vp)

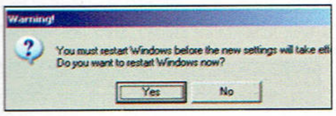
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0 1 0

Bit field / bit mask	Description	State	HW masked
bit 00 (mask 0x00000001)	Pixel unit 0	disabled	N/A
✓ bit 01 (mask 0x00000002)	Pixel unit 1	enabled	N/A
bit 02 (mask 0x00000004)	N/A		
bit 03 (mask 0x00000008)	N/A		
bit 04 (mask 0x00000010)	N/A		
bit 05 (mask 0x00000020)	N/A		
bit 06 (mask 0x00000040)	N/A		
bit 07 (mask 0x00000080)	N/A		
✓ bit 08 (mask 0x00000100)	Vertex unit 0	enabled	N/A
✓ bit 09 (mask 0x00000200)	Vertex unit 1	enabled	N/A
✓ bit 10 (mask 0x00000400)	Vertex unit 2	enabled	N/A
bit 11 (mask 0x00000800)	N/A		
bit 12 (mask 0x00001000)	N/A		
bit 13 (mask 0x00002000)	N/A		
bit 14 (mask 0x00004000)	N/A		
bit 15 (mask 0x00008000)	N/A		

Стъпка 2. Инсталирайте и стартирайте Riva Tuner. Би трябвало да видите екран, подобен на показания на снимката. Обърнете внимание

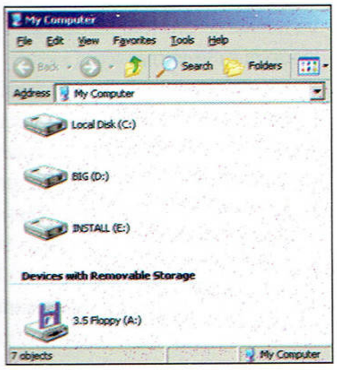
най-вече на текста „4x1,3vp" - той показва броя на активните вертексни и пикселни конвейри в момента (4 пикселни и 3 вертексни конвейра при 6200). За да започнете процеса по отключване на останалите 4 пикселни конвейри, е необходимо да щракнете върху падащото меню „Customize..." и от полето „Target adapter" да изберете първата икона (видеокарта).

Стъпка 3. От новопоявилия се прозорец трябва да отидете на панела „NVStrap driver" от „Graphics processor configuration" и да активираме „Allow enabling hardware masked units". След което от падащото меню „Active pixel/vertex units configuration" да изберете „custom" и да щракнете върху бутона „Customize", който се намира директно под него.

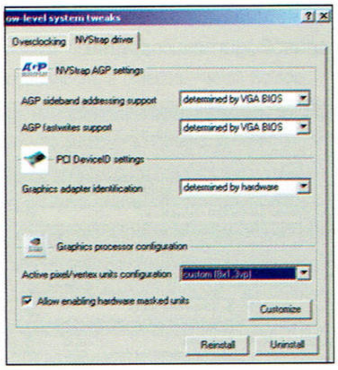


You must restart Windows before the new settings will take eff
Do you want to restart Windows now?

Стъпка 4. Появява се прозорец на име „Custom graphics processor configuration", който показва моментното състояние на пикселните и вертексни конвейри (както се вижда, има само 2 групи пикселни конвейри, като всяка от тях съдържа по 4 конвейра). Виждаме, че „bit 00" - „Pixel unit 0" е в позиция „disabled", тоест едната група е заключена. За да я активираме, трябва да поставим отметка пред „bit 00 (mask 0x00000001)", като кликнем в полето отпред.



Local Disk (C:)
BIG (D:)
INSTALL (E:)
Devices with Removable Storage
3.5 Floppy (A:)
7 objects



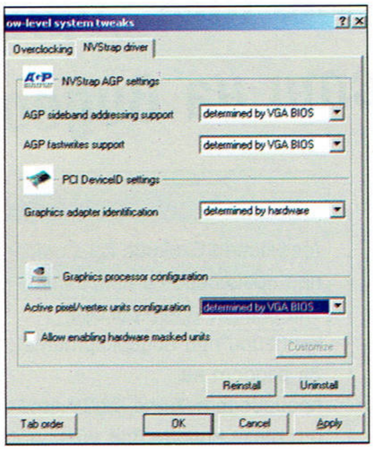
AGP sideband addressing support: determined by VGA BIOS
AGP fastwrites support: determined by VGA BIOS

Graphics adapter identification: determined by hardware

Active pixel/vertex units configuration: custom (8x1,3vp)
☑ Allow enabling hardware masked units

При 6200 видеокартите няма други забранени конвейри, освен 4те пикселни, но при други модели видеокарти може да има изключени и част от вертексните конвейри. Процедурата за тяхното активиране е същата, като разликата е само в полето, в което трябва да поставите отметката.

Стъпка 5. Следващото ви действие е да потвърдите направените от вас промени в състоянието на картата, като щракнете върху бутона „OK" и след това приложите в действие промените, направени в състоянието на видеокартата, натискайки „OK" или „Apply" бутона в „Low-level system settings" панела.



AGP sideband addressing support: determined by VGA BIOS
AGP fastwrites support: determined by VGA BIOS

Graphics adapter identification: determined by hardware

Active pixel/vertex units configuration: determined by VGA BIOS
☐ Allow enabling hardware masked units

Стъпка 6. За да бъдат активирани отключените от вас конвейри, е необходимо да рестартирате системата. Чак след като направите това, ще можете да проверите дали отключването е било успешно или не.

Стъпка 7. След зареждането на операционната система трябва внимателно да проверите за наличието на визуални артефакти в 2D и 3D режимите на картата. За целта можете да използвате тестове като 3DMark например.

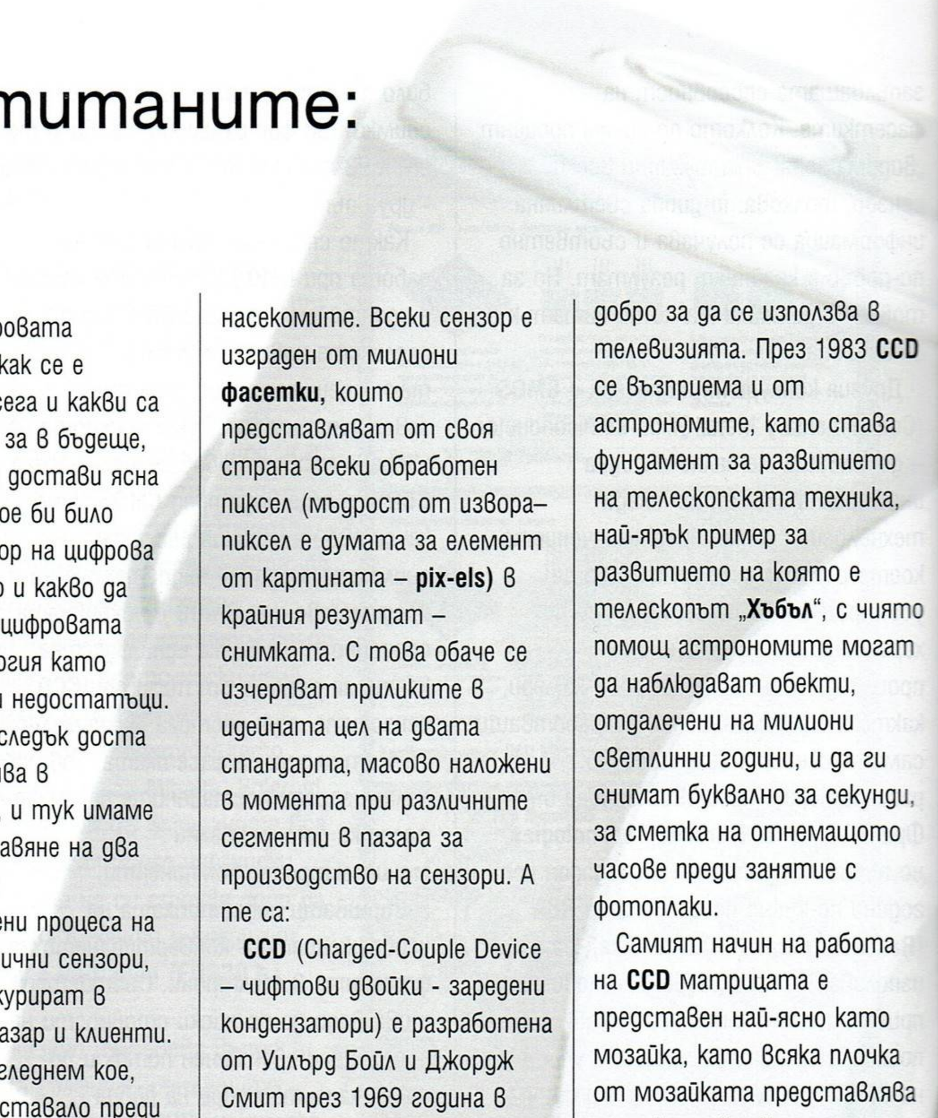
Ако всичко е наред и не виждаме никакви проблеми с картината, то вие успешно сте отключили софтуерно вашата видеокарта и като резултат получаваме значително повишение на производителността напълно безплатно. Ако обаче забележите артефакти в 2D или 3D режим, то значи опитът не е бил успешен и ще е необходимо да върнете нормалното състояние на картата (отидете директно на стъпка 9).

Стъпка 8. Добре е да стартираме Riva Tuner отново и да проверите за всеки случай дали всички 8 конвейра са активни в момента (на главния екран на програмата).

Трябва да имаме предвид, че тъй като това е софтуерно отключване (с помощта на специален драйвер), то при поставяне на видеокартата на друг компютър или преинсталация на Windows, ще ви се наложи да повторите цялата процедура отново. За да отключите функциите за постоянно е необходимо да префлашнете BIOS-а на видеокартата с модифициран такъв от 6600 (респективно по-горния клас на видеокартата, която отключвате, но с променени честоти на ядрото и видеопаметта).

Стъпка 9. Ако за съжаление отключването не е станало успешно (при стартирането на Windows екранът е черен или има артефакти) е необходимо да деактивираме зареждането на NVstrap драйвера (ако виждаме черен екран ще трябва да заредите windows във „VGA mode"). За да спрете зареждането на драйвера, трябва да стартираме Riva Tuner, да отидете отново в „Low-level system tweaks" панела и да изберете „Determined by VGA BIOS" от падащото меню „Active pixel/vertex units configuration". След това трябва да рестартираме компютъра отново, за да влязат промените в действие и видеокартата да се върне в нормалното си състояние.

Сблъсъкът на титаните: CMOS vs. CCD



Фотографията винаги е била доста особено занимание – за едни хоби, за други професия, а за трети – необходимост просто да запечатат спомените от поредното напиване. Каквито и да са причините, нуждите са били винаги еднакви, а именно – колкото се може по-добро качество на снимковия материал, а също така и по-голяма дълготрайност на заснетото. При конвенционалната фотография през годините последното винаги е било проблем. И ето че напоследък станахме свидетели на своеобразен бум в цифровата фотография, която с технологичното си развитие става все по-достъпна за крайния потребител и с все по-сериозни претенции да замести целулоидната лента. Естествено, както при по-старите си „аналогови“ братя, има значение дали ще снимаме със *Смяна 8* или последен модел *Сапоп*, да речем. Но преди да побързате да прелистите страницата – това няма да е поредното ревю на фотоапарати и дигитални камери – статията има за цел да ви покаже откъде е тръгнало всичко в цифровата фотография, как се е развивало досега и какви са тенденциите за в бъдеще, като така ви достави ясна информация кое би било подходящ избор на цифрова камера, както и какво да очаквате от цифровата фото-технология като предимства и недостатъци.

Както напоследък доста често се случва в индустрията, и тук имаме противопоставяне на два технологични производствени процеса на графично-оптични сензори, които се конкурират в битката за пазар и клиенти. Но нека да погледнем кое, какво и как е ставало преди и става в този бранш сега.

Сърцето на всеки цифров фотоапарат е графично-оптичният сензор, представляващ полупроводникова интегрална схема, която има за цел да улавя фотоните (с думи прости – светлината) и да ги превръща в електрони. Веднъж „уловените“ фотони добиват изражение в електрони със специфична волтова стойност, която добива изражение във вид на цифрови данни. Принципът на работа и обработка на фотоните е заимстван концептуално от очите на насекомите. Всеки сензор е изграден от милиони **фасетки,** които представляват от своя страна всеки обработен пиксел (мъдрост от извора–пиксел е думата за елемент от картината – **pix-els**) в крайния резултат – снимката. С това обаче се изчерпват приликите в идейната цел на двата стандарта, масово наложени в момента при различните сегменти в пазара за производство на сензори. А те са:

CCD (Charged-Couple Device – чифтови двойки - заредени кондензатори) е разработена от Уилърд Бойл и Джордж Смит през 1969 година в **Bell Labs** като нов алтернативен вид бърза компютърна памет. Като част от параметрите на тяхната разработка е била и теоретичната възможност технологията да се използва и за визуализиране и запаметяване на графични фото изображения. Само за година първоначалната идея, компютърната памет, отпада и през 1970г. те демонстрират първия груб прототип, а през 1975 - и окончателния работещ вариант на телевизионна камера с достатъчно ясно качество и контраст на изображението, достатъчно добро за да се използва в телевизията. През 1983 **CCD** се възприема и от астрономите, като става фундамент за развитието на телескопската техника, най-ярък пример за развитието на която е телескопът „**Хъбъл**“, с чиято помощ астрономите могат да наблюдават обекти, отдалечени на милиони светлинни години, и да ги снимат буквално за секунди, за сметка на отнемащото часове преди занятие с фотоплаки.

Самият начин на работа на **CCD** матрицата е представен най-ясно като мозайка, като всяка плочка от мозайката представлява една фасетка. Наречена е мозаечна, защото приемането и обработването на светлинния заряд се осъществява по следния начин: с помощта на тънък слой цветови филтри всяка фасетка обработва по един от основните цветове, като съседните осем добавят информацията за останалите цветове – по четири за всеки допълнителен цвят и така се получава окончателната цветова информация за снимания обект. Друга особеност на графично-оптичните сензори е запълващата способност на фасетките. Колкото по-голям процент „видима зона“ има сумарно всеки сензор, толкова по-добра светлинна информация се получава и съответно по-добър е крайният резултат. Но за това – в детайли малко по-нататък в статията.

Другия конкурент на пазара е **CMOS** (Complimentary Metal-Oxide Semiconductor – допълваща метално-оксидна интегрална схема), по-млада технология спрямо предназначението, което разглеждаме тук, все още усъвършенстваща се, но и все по-харесвана и поддържана от производителите на цифрови камери, както и от компаниите, разработващи самите сензори. Технологично разработена е през 1963 година от Франк Уалъс за **Fairchild Technologies**, но първият прототип е създаден пет години по-късно по поръчка на **RCA (Radio Corporation Of America)**, за да се използва в техни радио и телевизионни приемници по онова време. Най-познатата и разпространена употреба на **CMOS** интегралните схеми е при различни микроконтролери за различни видове индустрия, предпочитани заради ниската си енергопотребляемост, относително простия, евтин и ефективен процес на производство. При персоналните компютри, с които разполагаме, най-често се използва за производството на различни видове **EEPROM** (**E**lectrically-**E**rasable **P**rogrammable **R**ead **O**nly **M**emory) памети, използвани за изграждането на **BIOS** (**B**asic **I**nput **O**utput **S**ystem) системите им за първоначално зареждане и съхраненение на основни хардуерни параметри за машината. В последствие еволюирането на метално-оксидните кондензатори доразвива технологията към така наречените Flash памети, с които почти всеки вече е свикнал - било то от картата за съхранение на снимки във фотоапаратите, било то от MP3 плейъра ви, и т.н. Но за това - друг път.

Както споменах, принципът на работа при **CMOS** базираните сензори е идентичен като при **CCD**, като разликите идват от самия технологичен процес, а не от заветната им цел. Тук е мястото да направя първото обобщение – засега **CCD** все още води пред **CMOS** като качество на крайния резултат – снимката. Основен недостатък, но и предимство при **CMOS** е покривната способност на всяка една фасетка, която за разлика от тези при **CCD** сензорите, тук достига максимално 75% от площа на фасетката. Това се налага заради поставените на самата фасетка допълнителни миниелектронни компоненти, извършващи подготовката на изображението – конвертирането на фотоните в електрони. Съответно, това води до по-ниски стойности на абсорбиран светлинен поток и по-ниско качество дори на добра светлина и много лоши резултати при слаба осветяемост. Но, така е било навремето – както казах, сега не е тогава, и ето накратко как са се променили нещата и при двата основни пазара.

При **CCD** почти 35-годишният етап на развитие си казва думата - **Fuji** демонстрираха и пуснаха в редовна разработка сензори, при които фасетките са с формата на пчелни пити. Така се достига по-голяма гъстота на същите, при еднаква площ, което от своя страна способства и създаването на по-големи като брой фасетки графично-оптични матрици. Друг патент допринесе за създаването на матрици, работещи на линеен принцип – т.е. графичната информация не се интерполира след натрупването на целия поток от електрони в мозайката, а се изпълнява по два паралелни линейни цикъла. Това допринася до по-добра експонация, по-добра скорост при обработка на потока от данни и съответно се постига доста по-качествен краен резултат.

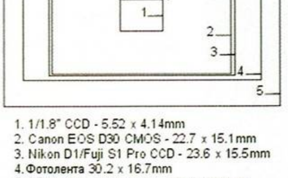
За съжаление, както намекнах по-горе – всяка технология си има и своите недостатъци.

CCD сензорите имат доста по-сложен производствен цикъл, като повече комплицираност значи повече разходи, по-високите разходи – по-скъп краен продукт. Фабричните линии, произвеждащи **CCD** графични сензори, не могат да се адаптират за производство на никакъв друг вид електроника. Друг съществен недостатък е свързан с коефициента на запълване. Да, казах, че по-големият процент (почти 100%) при **CCD** води до по-добро качество. Но разбира се, тази характеристика жертва определени други такива. Заради по-големия коефицент на запълване се налага редица електронни компоненти, обработващи окончателния електронен вид на изображението във вид на снимка, „изчистващите“ интегрални схеми (най-често **DSP** процесори от различен клас [**DSP – Digital Signal Processor** – микропроцесор, обработващ различни видове цифрови сигнали, изчиствайки шумове по идеалната крива на даден сигнал]) , да са изведени като външни модули извън самия сензор. Това от своя страна съвсем естествено довежда до по-сложна архитектура на интегралните схеми, обслужващи графично-оптичния сензор, повишава се и реалната себестойност, енергопотреблението му и съответно крайната му цена като завършен продукт. Именно поради тази причина цифровите фотокамери от висок клас със **CCD** оптична матрица са доста по-скъпи от еквивалентните **CMOS** базирани такива.

Някои от изброените по-горе недостатъци на **CCD** са обаче и скритите козове на **CMOS** технологията, с която тя успява да привлече все повече компании производителки в своя лагер. Макар и все още с по-ниск запълващ коефицент, CMOS не изисква многото електроника за допълнителна обработка, както при **CCD** матриците,съответно интегрираните при всяка фасетка микроелектронни елементи водят до по-ниски енергозагуби при обработка на изображението, а всичко това - до по-ниска цена. Ръстът в разработките на **CMOS** технологии създаде и компании като **Foveon**, които понастоящем са лидери в разработката на **CMOS** сензори по тяхната собствена технология **Foveon X3**. Сама по-себе си тяхната разработка, революционна за пазара, радикализира разбиранията за цветовите фасетни матрици. Наречена е **X3**, защото тук вместо мозаечното разположение на фасетките по сензора, всеки фотонноулавящ слой е изнесен като отделен отделен такъв, от там и **X3** – по един за всеки основен цвят – червен, зелен и син. Освен с ниското си енергопотребление, тяхната разработка привлече и с алгоритъма им за **VPS (Variable Pixel Size** – варираща големина на пиксела), при който всеки фасетен набор от съседни пиксели може да се ръководи така, че да работи като един по-голям пиксел. Със създадените и все по-напредващи разработки в сферата, подобренията при шума в сигнала - техните сензори в момента са директни съперници дори на високия клас **CCD** такива.

Как стоят нещата при нас в България ?! Учудващо - не много по-различно, отколкото извън страната. Пазарът узря достатъчно като масовост на производството и продажбите, и в момента **CCD** базираните фотокамери все още регистрират ръст в икономическо отношение, но не и в технологично. Все по-достъпни модели качествени камери се предлагат на все по-ниски цени, включително и такива на реномирани производители като Canon, Kodak, Konica-Minolta, Polaroid, на пазара. От **CMOS** базираните все още се предлагат само най-ниски модели, които не си струва дори да се споменават, както и някои от високия клас на **Canon** (**EOS30** за пример).

Всичко казано ни навява въпроса дали **CMOS** графично-оптичните сензори ще заменят **CCD**, но според мен правилният въпрос е „Колко време ще отнеме на **CMOS** да измести **CCD** технологията при графично-оптичните сензори?“ Предстои да разберем какъв е отговорът, и то навярно много скоро, а междувременно не забравяйте – търпението е добродетел.

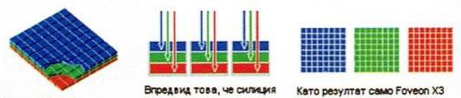


1. 1/1.8" CCD - 5.52 x 4.14mm
2. Canon EOS D30 CMOS - 22.7 x 15.1mm
3. Nikon D1/Fuji S1 Pro CCD - 23.6 x 15.5mm
4. Фотолента 30.2 x 16.7mm
5. 35mm фото/кино лента - 35.0 x 23.3mm

Сравнение на размерите при различните фотообработващи технологии

Сравнение между двата основни принципа за постройка на графично-оптични сензори.

Foveon X3® - **Трислоен фасетен модел**



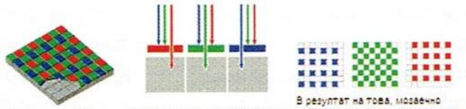
Foveon X3 графичния сензор включва в себе си три различни слоя от пикселни сензори - по един за всеки основен цвят

Впредвид това, че силиция абсорбира различен цвят от светлинния спектър на различна дълбочина, всеки слой представлява отделен цвят. Крайния резултат се получава, защото трита слоя са слепени един за друг.

Като резултат само Foveon X3 сензорите улавят всички цветове със всеки фасетен пиксел, без да се налага интерполация на губещи се цветове

Foveon X3 CMOS Трислоен

"Мозаечен" фасетен модел

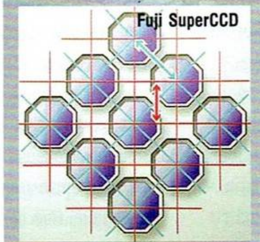


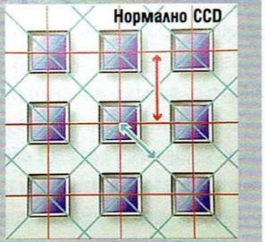
При масовите CCD сензори, цветовите филтри са разположени само върху един слой фасетно-пикселни сензори, като мозайка

Филтрите пропускат обработват цялата дължина на светлинния поток, разбивайки я на основните цветове, като така самостоятелен пиксел записва само една цветова стойност

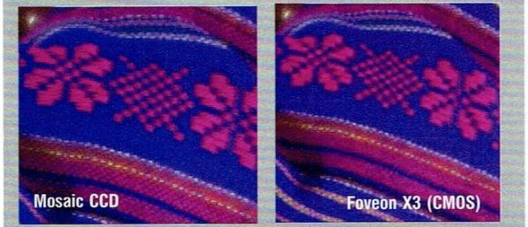
В резултат на това, мозаечно работещите сензори улавят само 25% от червения и син поток в светлината, и само 50% от зеления. В такива случаи сензора интерполира липсващата светлинна информация от съседните си фасетки

Конвенционален CCD Мозаечен модел

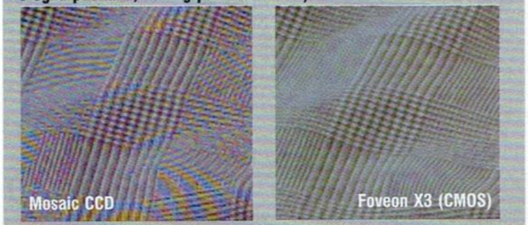




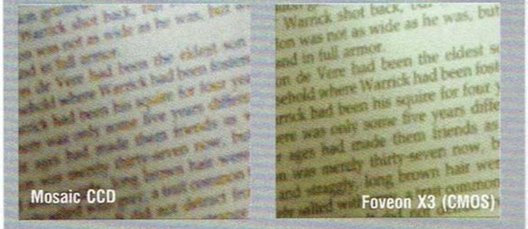
Чистота на цветовете



Смущения и моаре (препокриване на две вертикални решетки в една равнина, но под различен ъгъл)



Острота на изображението и контраст



...бяхме останали трезви на Говедарци?

Автори: *Snake & MrAK & Freeman*

Реалността:

Махмурлукът вече отмина... Алка зетцерите отдавна потънаха в чашите с обезоръжаващо съскане, а драстичните мисли за спешна ампутация на горен среден крайник бяха заменени с поредните бързо нарушени обещания за отказване от алкохола.

Останаха само спомените за това замъглено в спиртни пари високопланинско селце.

Говедарци...

Нашето малко редакционно приключение, бележещо завършването на предишния ни брой. В резултат на което производителността на екипа драстично се повиши, най-малкото защото се *уважавахме* значително повече. Пък и желанието за работа обикновено сериозно нараства от разкритието, че си изпил предпремиерно заплатата си за идните два месеца и е крайно време да си я изработиш.

Казусът:

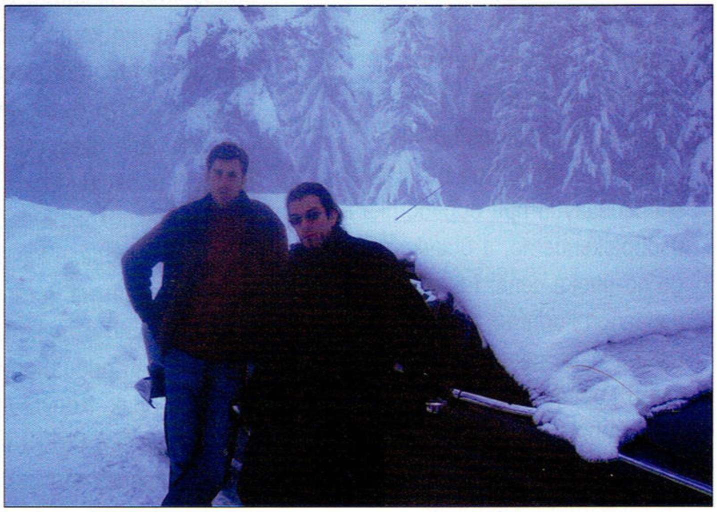
В средата на месец февруари, малко след появата на актуалния тогава брой на **Workshop,** нашият горд и смел предводител **Freeman** взе, че каза нещо умно. Факт, който сам по себе си ни шокира до толкова, че дори взехме, та го изслушахме:

„Писна ми в тоя град, трябва да се разкараме оттук!“.

Ние, като негови верни последователи, се сплотихме около идеята и в една мрачна сряда сутрин (разбирай по пладне) бяхме в редакцията, натрупали около себе си раници с топли дрехи и провизии за два дни. Крайната дестинация беше надлежно фиксирана след кратко интернет сърфиране, довело до откриване на няколко туристически агенции и два големи гей-порно портала. Село Говедарци, туристическа къща Джамбазки. Водени от явен вампирски страх към дневна светлина, или по-скоро от обичайната си липса на организация, потеглихме с около шест часа закъснение. Ние дори когато почиваме се бавим, ебати, така че спрете да мрънкате за тези броеве.

В крайна сметка акостирахме щастливо в късната вечер и – доста шокиращо предвид, документирания ни из околните снимки вид – бяхме приети радушно. Наместо някой да извика полиция, примерно.

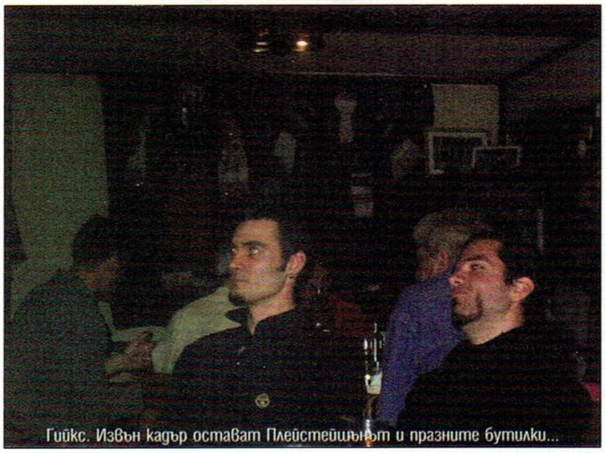
Wow, indeed! Новите сексапилни рекламни лица на Blizzard.

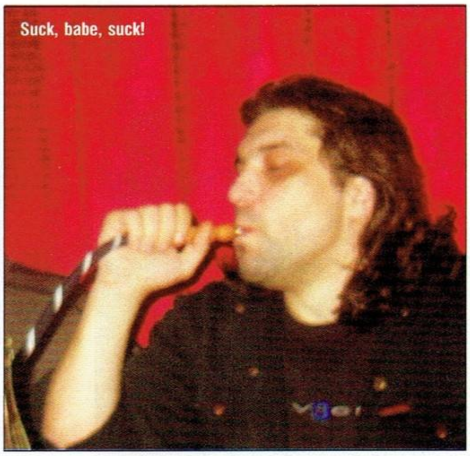


Първата ни работа – след като набързо минахме по стаите, колкото да нахвърляме багажа по леглата, предвидливо измъквайки от него ракиите и водките, с които още по-предвидливо се бяхме запасили предварително – бе да се замъкнем в механата, където поръчахме салатите и след един спонтанен, но все пак контролиран и навреме овладян скандал с единия от собствениците на тема „внесен отвън алкохол“ решихме, че когато човек е тръгнал да разпуска, границите са последното нещо, за което трябва да го е грижа и като сме почнали да бъдем нагли няма никаква причина да спираме по средата. Най-учтиво помолихме за достъп до единствения телевизор в общото помещение (с други думи – да разгоним щастливите курортисти, гледащи някакъв малоумен сериал) и с благи усмивки на лицата да свържем плейстейшъна си към него. Може да сме туристи, но преди всичко сме геймъри, пък и сме много, затуй сме силни. Объркахме на два пъти връзването на кабелите, което за пореден път доказа, че като компютърни журналисти можем да нанесем далеч по-малко щети отколкото като сапьори. Щастливо вдигнахме наздравица за добре подбраното си призвание. Въодушевлението от факта се оказа по-голямо от еднократното му почитане, затова повторихме. После потретихме. И продължихме в подобен дух, докато накрая поводът да надигаме чашите вече нямаше особено значение. Отдадохме се на унищожаване на алкохол в промишлени количества, тъй като знаем, че е вреден и не можем да позволим на хората да се доближават до него и да се тровят, нали.

Джак Скелингтън рулз!

Колегите Дончев и Бакалов организираха турнир по **Mortal Kombat: Deadly Alliace**, в който се включиха еднолично, зъбейки се гневно на всеки, който се опита да им измъкне падовете от ръ-


Гийкс. Извън кадър остават Плейстейшънът и празните бутилки...


Suck, babe, suck!

цете. След няколко чаши зъбенето им се превърна в хилене, така че до края на вечерта пред телевизора се изредиха всички. Ветеранът на виртуалните мелета, бай Корау, се оказа на висотата на своите двеста и няколко сантиметра и не след дълго бе грубо отстранен, за да не разваля играта на останалите ламюги, които с предизвикваща умиление радост откликваха на всяко случайно комбо, което натискането на произволните клавиши възпроизведеше. Нежната половинка на Дончев, надяваща се на малко повече внимание, прие с отвращение факта, че благоверният ѝ предпочита ревовете на Съб Зироу пред оргазмените ѝ стонове, но скоро преглътна факта с поредния зелен собайески. Освен сплотения ни редакторски колектив, на мероприятието присъстваха **Screamer** и прелестната му половинка. Предпоследният се явяваше и единственият представител на борда на директорите на **Gamers' Workshop** – като изключим вожда Димитров, но него сме свикнали да го възприемаме по друг начин – който защити достойно честта на собствениците, допивайки с Бакалов и последните остатъци алкохол в Джамбазки. С което двамата преди всичко доказаха, че са най-човеколюбивите сред малката ни група. Тук Главният нещо подхвърля, че това не е най-оригиналният евфемизъм за пропаднал пияница, който е чувал, но ще игнорираме това му включване в ефир.

С което първият ден от престоя ни потъна в алкохолна мъгла, викове „Фаталити" и все по-колеблив звън от разминаващи се по наздравичните си траектории чаши.

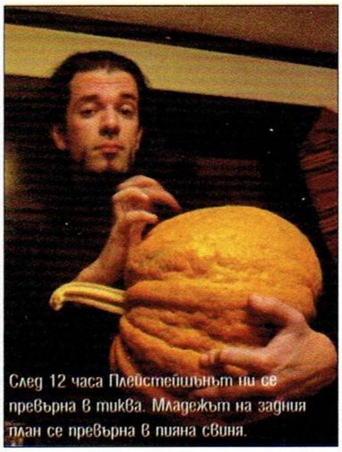
На следния ден, преборили махмурлука с ударни средства (Бекс) решихме да видим що е то планина и има ли тя място в сърцето на геймъра и се разходихме до пистата на Мальовица. Благодарение на това установихме две неща – *Blizzard* не се занимават само с разработването на игри; чаят с ром е правилното питие на подобно място. Планината ни изненада и с едно неочакваното разкритие за самите себе си, отприщвайки стаената дълбоко в душите ни и вечно подтискана в стоманеното ни градско ежедневие инфантилност. Последваха няколко импровизирани сблъсъка, в които се включи и слабо – за съжаление! – застъпената женска част от компанията, завършили с търкаляне в снега и убедителното надмощие на балчишката ни гордост Коралски, който надделя със заучени хватки от **Tekken 4**. За което бе за пореден път публично порицан и след завръщането ни от планинските писти, пратен за назидание да се пържи в сауната – в компанията на **Snake** и **MrAK** – и на няколко потни... бирички. Какво точно се случи там, историята упорито настоява да премълчи.

После всичко продължи по начина, който доста бързо се превърна в традиция от предната вечер, с единствена, но много съществена разлика – наргилето на Корала, което последният беше помъкнал от София и предвид цялото усилие по транспортирането му просто нямаше начин да не влезе в употреба. След като първоначалният опит да бъде сглобено пропадна заради липсата на някакъв уплътнител и след намесата на салфетки, фолио, тиксо и какво ли още не в опит да я компенсират, уредът най-после бе надлежно инсталиран по средата на масата ни и ний запафкахме блажено, отпивайки от чашите под любопитните погледи на околните, в това число и на някакви чужденци, които кой знае какви спомени ще си отнесат обратно за България и нейните трудови хора. Което може би има принципно някакво значение, но го кажете на някого, на когото му пука.

Пътят на връщане беше лек и спокоен. Дори прекалено. За да го разнообразят, колегите **Snake** и **MrAK** закупиха надлежно нови количества от гореописаната вредна субстанция, която начеха още по пътя, а по-късно единодушно решиха да довършат в офиса на списанието, наред с **MK**-турнира си от предните два дни. Което и направиха. Довършиха се! Сутринта чистачката извлече телата пред входа на кооперацията с надеждата, че някой все пак ще си ги познае и прибере. Останалите от колектива предпочетоха трезвеността на домашния уют. Двамата радетели на трезвеността бяха строго порицани, но поради липса на сауна и заплати, които да им бъдат орязани (виж „**Реалността**") бяха оставени на мира.

Алтернативната реалност:

Ако бяхме останали трезви може би щяхме да отидем още по-надалеч в разходките из планината. Колегата Димитров щеше да ни поведе като един пролетарий същи и щяхме да се загубим в дън гори тилилейски. Списанието би било загубено.


След 12 часа Плейстейшънът ни се превърна в тиква. Младежът на задния план се превърна в пияна свиня.

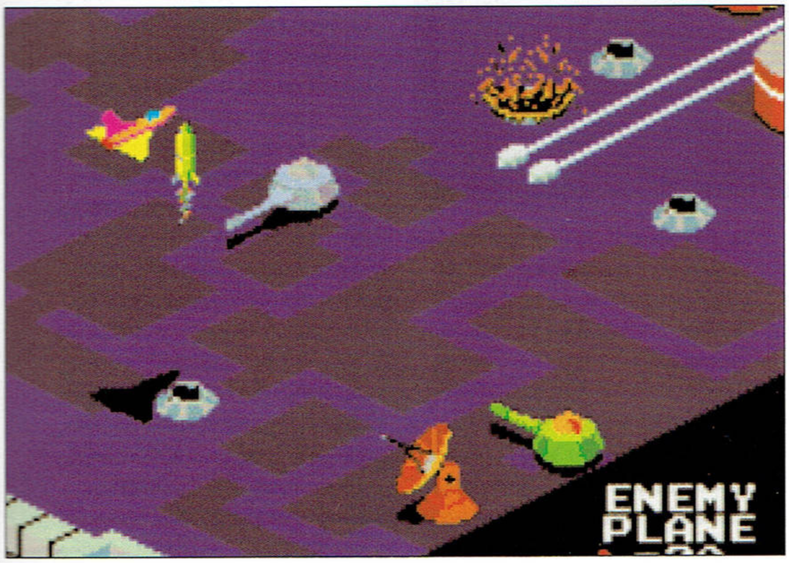
Друг вариант би бил Дончев, единственият от колектива, възкачвал се някога на ски, да убеди останалите да си наемат въпросните хлъзгащи се съоръжения, за да се позабавляват. Колегата Коралски, като морско чедо, щеше да падне пръв и в опит да го спасим всички щяхме да се контузим по пътя надолу. Списанието би било загубено за неопределен период от време.

Можеше и да останем и да играем цял ден на плейстейшъна. В един момент щяха да започнат да се въртят залози кой е по-добър, да се разменят суми. И тъй като парите са коренът на всяко зло, скоро щеше да се случи нещо лошо, в ход щяха да влязат боксьорските умения на Дончев и винчунгските на Бакалов. Собственикът на къщата, който поразително прилича на Дан Колов на млади години, би ги разтървал. Трайно. Списанието би било загубено поради неколкомесечния траур.

Има и вариант да не бяхме ходили никъде и да си бяхме останали трезви в София. Тогава списанието би продължило да си бъде същото, но ние нямаше да си починем, щяхме да станем твърде преуморени и нервни, щяха да настанат дрязги в редколегията и списанието би било загубено.

Защо тъгува Геймър Грейп?

или Бунтът на пикселите – еволюция на визията



Откровение

1998 г. Пределът на масовата дигитална PC технология се разбиваше в 300-тата мегахерца. Вечното несъответствие между желания и възможности ме отведе до поредния (но не последен) компромис в кариерата ми на геймър – процесорът беше налице: Celeron на 300, но не и така желаната по това време Voodoo 2 карта. Играта, провокирала всичко това: **Unreal**.

Липсата на видео-ускорител ме принуди да се примиря с жалката дори и по тогавашните стандарти резолюция от 320x240. Това не ме спря да се потопя в чудния свят на невиждана до момента в мащабите и визията си игрална вселена; да бродя с часове из този прекрасен, нов свят и да наблюдавам чудната игра на светлините, причудливите същества, които го населяваха.

Когато най-сетне, късно вечер и пряко себе си успявах някак да отблъсна клавиатурата и да се отпусна назад в креслото, в пламналия ми от впечатления мозък се мяташе само една мисъл: *„Това е върхът!“*. Няколко години по-късно разбрах колко много съм грешал.

„А в началото виртуалната земя беше пуста и неустроена...“

Първият ми сблъсък с компютърна игра бе **Pong**. Трудно, дяволски трудно е да се обясни на съвременното цифрово поколение, буквално израсналo с гигахерцовите настолни машини, какво странно, пленително очарование се криеше в тази елементарна концепция, представляваща в същността си стилизиран компютърен тенис.

Сега, от гледната точка на изминалите години, с удивление установявам колко малко се е развила (чисто еволюционно) оригиналната Pong концепция. В същността си тя остава тенис: без значение дали говорим за **Intellivision Tennis** (от 1980г.), **Tennis Arena** от 1998 г. или мега-реалистичния **Sega Sport Tennis** от 2002 г. Разбираеми са ограниченията в идейния фундамент, причинени от факта, че все пак става въпрос за електронна проекция на реално съществуваща спортна игра.

Какво да кажем обаче за чисто дигитални гейм-концепции като **Space Invaders** и **Pac-Man?** Как простата, буквално схематична двуизмерност се превърна във фотореалистична мечта? В основен двигател (а в крайна сметка - и спирачка) на цялата гейм-еволюция?За да отговоря на тези въпроси, ще трябва да се върна назад, до корените. Да почерпя вода от извора.

По оста на гейм-времето нещастни случаи няма

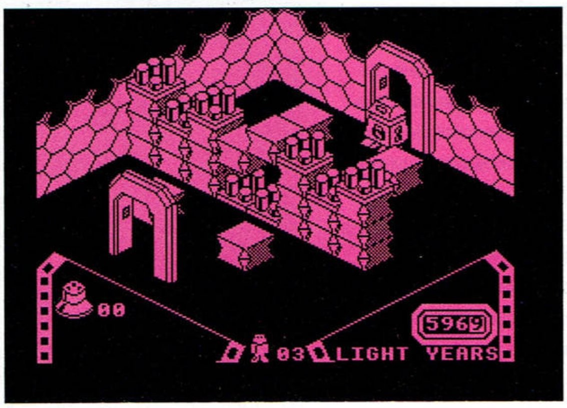
Историята държи трима души отговорни за създаването на това, което днес не без известно благоговение наричаме „игрална индустрия“. Първият е *Ралф Бейър* – нему принадлежи простоватата на пръв поглед, но гениална по същността си идея за интерактивната телевизия. Годината е 1951.

Вторият е *A.C. Дъглас* – гръцкият експериментатор, създал електронен вариант на игра, по-проста и от **Pong**. Става дума за **OXO** – графична версия на морския шах. Годината е 1952.

Третият от гейм-елдерите: *Уилям Хайнботъм*, сътворил а-ла Pong игра, експлоатираща идеите на реалния, спортен тенис много преди Нолан Бушнел (още през 1958).

По-късно, през 60-те и 70-те идват още и още експерименти – всички без комерсиален замисъл. Те представляват начин за група хора да се развличат в свободното си време. Всъщност до 1971, когато Бушнел основава *Atari* и се появяват първите **Pong** монетни автомати, основен белег на „създаването на игри“ е особената, специфична невинност на това начинание. В зората на електронните забавления мисълта за печалба рядко е мотив.

През този период игрите изглеждат като смехотворни съвкупности от немощни бибипкания и хаотични пиксели. Дори прародителят на един от жанровете, властвали почти еднолично в зората на PC гейминга – приключенския, практически е пред-



ставлявал интерактивно организиран, прост текст – изречения, изстрелвани едно след друго от компютъра в определена последователност.

С развитието на хардуерната технология игрите стават все по-одушевени, раздвижени, сдобиват се със звук и груба, първична визия. Накратко степента на визуална еволюция в зората на електронните забавления се заключава в следното: използвана технология – „пиксели“ – толкова малко и толкова груби, че да се преброят на пръстите на една ръка; „УАУ“ ефектът на този етап се изчерпва с простото: *„Мама му стара – то се движи!!!“*; нивото на анимация е примитивно – раздвижването на „героите“ е толкова грубо, че в действителност не можем да говорим за истинско персонализиране – на тези ранни „герои“ им липсва дори стилизирано „лице“. По черно-белите дисплеи подскачат смехотворни, неясни образи - дигитални „картини“ с характер на „пещерни рисунки“. Царе сред игрите по това време са заглавия като **Space Invaders** и **Pac-Man**.

Ерата на осемте бита.

Докато през 70-те основните усилия на разработчиците са съсредоточени около аркадите и домашните конзоли, бързото развитие на персонални компютри през 80-те позволява на техните собственици да „програмират“ с тяхна помощ малки, прости игри. Скоро се формират групи от ентусиасти-разработчици, които първоначално правят игри за собствено забавление. Не след дълго част от тези заглавия започват да се разпространяват по различни канали: като се започне с публикуването на сорс-кода на играта в различни специализирани списания и книги и се стигне до размяна на магнитни носители: дискети, лентови касети или ROM картриджи.

VULCAN
HOMING MISSILE

8-битовата „ера“ продължава малко повече от 10 години. Гейм-визията еволюира много за това кратко време: игралните персонажи се сдобиват с индивидуалност – макар все още да са проста купчина пиксели, те вече са по-качествено изобразени, цветни са и са раздвижени много по-комплексно. Смайващото през този период е именно оформянето на запомнящи се „характери“, герои които остават в сърцата на играчите. Ярък пример за това е култовата **Mario Bros** – макар дори днес тази игра да е едно от основните заглавия в портфолиото на *Nintendo*, аз лично все още свързвам братята Марио с простоватата 8-битова визия на Правец клонинга, който съм играл толкова много през 80-те.

Ранните 80 години са времето на първия „експанзионистичен“ бум в индустрията – годините, когато тя за пръв път започва да страда от „болките на растежа“. Тъй като повечето PC игри през този период са просто клонинги на класически аркадни заглавия, разходите по разработката им са изключително ниски. В резултат дивелъпърските студия никнат като гъби.

Златната ера на аркадния гейминг са именно 80те. По това време светът вижда редица блясквави каскади от технологични иновации, които не само изстрелват индустрията напред, но и се превръщат в канони. През 1980 играта **Defender** поставя началото на т.нар. „scrolling shooter“-и. Появилата се през същата година **Battlezone** демонстрира с помощта на примитивна векторна технология първия истински триизмерен игрален свят – една ултрапророческа визия, за която никой по това време не подозира, че един ден ще промени коренно лицето на цялата гейм-индустрия.

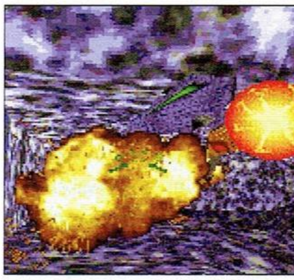
CHAR
QUESTS
MAP
MENU
INV
SPELLS

След 1983 аркадната индустрия започва постепенно да изпада в колапс. През 1984, с появата на култовия IBM PC/AT, PC-тата окончателно се превръщат в универсално валидна платформа за игри. Иновациите, които те носят: EGA дисплеи с 16 цвята, а по-късно - VGA стандартът с възможности за изобразяване на 256-цветна графика; първите истински звукови карти (AdLib през 1987 и Creative Labs Sound Blaster през 1989); и най-вече 16-битовите процесори окончателно постилат пътя на успеха им като следващата доминантна платформа за разработка на игри.

Ерата на 16-те бита

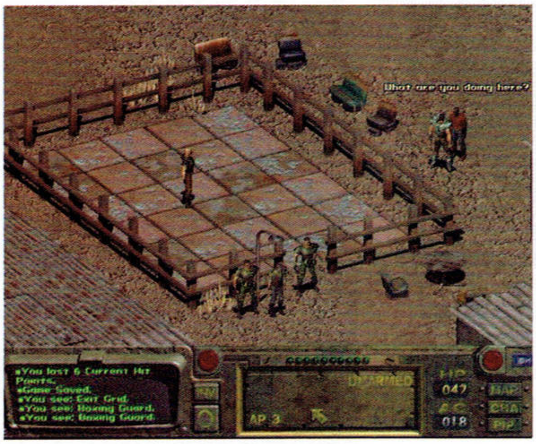
Този период е дори още по-кратък – продължава от 1989 до 1994 г. Той бележи прехода между ранната двуизмерност, през еволюцията и масовото използване на спрайтовете до краха на „плоската“ визия и възходът на 3D.

Началото на 90-те е време на бурен растеж за PC гейминга. За кратко се появяват множество емблематични игрални компании, които буквално прекрояват историята на електронните забавления. Развитието на игралните концепции през този период е белязано от две много важни тенденции. Едната е към нарастване на мащаба. От хоби с привкус на „фенщина“ и несериозност, разработката на игри се превръща в сериозен бизнес – с постоянно нарастващи бюджети за разработването на игри, съчетани с прогресивно обединяване на гейм-студия и крупни разпространителски компании.

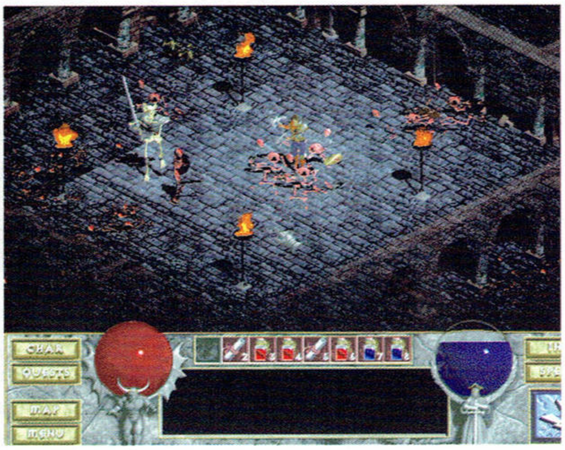


Много просперираща през 80-те студия и популярни гейм-франчайзи изчезват безследно, погълнати от устрема на навлизащите „на скорост“ в бранша големи корпорации, стремящи се към максимизиране на печалбите и минимизиране на риска.

Това неконтролируемо увеличаване на мащаба (във всяко едно отношение) е нож с две остриета. От една страна предоставя на гейм-разработчиците огромно поле за експериментиране и визуализация на разнообразни игрални концепции – подпомагани и от непрестанно нарастващата мощ на компютърния хардуер. Това е време, в което се коват жанрове, раждат се десетки, стотици нови, оригинални, невиждани идеи. Както възкликва един запа-



•You lost 6 Current Hit Points.
•Game Saved.
•You see: Exit Grid.
•You see: Boxing Guard.
•You see: Boxing Guard.



ден колега по повод на това време: *"Страхотно беше тогава да си геймър!"*.

Нито една новоизлязла игра не прилича на предходната. Сикуълите са редки, а безкрайните гейм-франчайзи (така характерни за индустрията днес) са непознати. Макар визията все още да се движи в строгите рамки на двуизмерността (или евентуално с леки забежки към куп псевдо 3D трикове, виртуалните светове вече не са така „схематични" и лишени от живот.

За пръв път те придобиват идентичност, а героите в тях са все по-живи и впечатляващи. Нещо повече, те са „Cool!" (емблематичен пример: ***Sonic***). Това като че ли е и квинтесенцията на „пленителната магия" на игрите през ранните 90. Те стават все по-мащабни, комплексни и заживяват самостоятелен живот. Постепенно, с обогатяването и усложняването на софтуерния код на игрите, за програмната им част започва да се говори като за нещо самостоятелно. В строго специфичния първо девелъпърски, а по-късно и геймърски жаргон навлиза в обръщение думата „енджин" (двигател).

Двигатели на еволюцията

През ранните 90 бурното развитие на масовия PC хардуер позволява на гейм-дизайнерите все по-дръзко да разчупват границите на двуизмерността. Появяват се първите опити за създаване на приемлива 3D илюзия (т.нар. „изометрична проекция"). Изометричните платформи се сочат като пример за първите примитивни, двуизмерни предтечи на „игралните енджини". Те създават илюзия за триизмерност, която по съвременните стандарти изглежда жалко. Използвайки „ортографска" проекция за изобразяване на света, „изометричните енджини" избягват гледната точка от първо лице. Играчът наблюдава ставащото на екрана от фиксирана „божествена" перспектива (отгоре и малко встрани). В тези „псевдо-3D" вселени липсват т.нар. „невидими" повърхности – така характерни например за шутърите от първо лице – представляващи фрагменти от сцената, които остават „скрити" за играча (зад други повърхности или встрани от линията на погледа му.

Едно от първите игрални заглавия, използващо изометричен енджин, е аркадната **Zaxxon** – разработена през 1982 от *Sega*. В тази игра космически кораб лети през подобна на крепост сграда, като целта е да се отстрелят максимално количество вражески кораби. **Zaxxon** ползва крайно елементарна, буквално стилизирана изометрична концепция. Въпреки това тя е революционна за времето си.

След средата на 90-те почти всяка втора игра демонстрира някаква форма на изометрична визия. Изометрични енджини задвижват фундаментални „златни" заглавия като **X-Com: UFO Defense, Syndicate, Crusader: No Remorse, Transport Tycoon**.

За абсолютен триумф на изометричната RTS визия често се сочи феноменът **StarCraft**. Тази игра изстиска максималното, което можеше да даде една псевдо-триизмерна технология на жанра, тласкайки изометричната проекция до лимита на възможностите ѝ.

Същото може да се каже за появилата се през 1996 г. **Diablo.** Тази игра до голяма степен дължи очарованието си на неповторимата псевдо-триизмерна изометрична визия. Пренасяйки простата „dungeon crawl" (изследване на подземия) идея в една майсторска илюзия за триизмерност, Дейв Бревик и останалите от екипа на *Blizzard North* създават една невиждана до момента плътна, ролева атмосфера. Наблягам на невиждана. По това време все повече започват да се натрапват ограничените възможности на изометричните енджини, чиято най-голяма слабост е липсата на разнообразие, а основният им дефект е повторяемостта на статичните фонови пейзажи, върху които се развива действието в играта. Проблем представлява вмъкването на по-оригинални и разчупени артуъркове за фон, защото той е конструиран от множество напасващи се, еднообразни квадратни фрагменти (тайлове). Макар на по-късен етап да е намерен начин за заобикаляне на част от тези ограничения (Infinity Engine-а на *Bioware*), идващата гигантска, могъща вълна на реално-времевите 3D платформи помита безпощадно изометричните енджини.

В крайна сметка към края на 90-те повечето големи гейм-студия постепенно изоставят изометричната визия, ясно осъзнавайки, че бъдещето принадлежи на триизмерността.

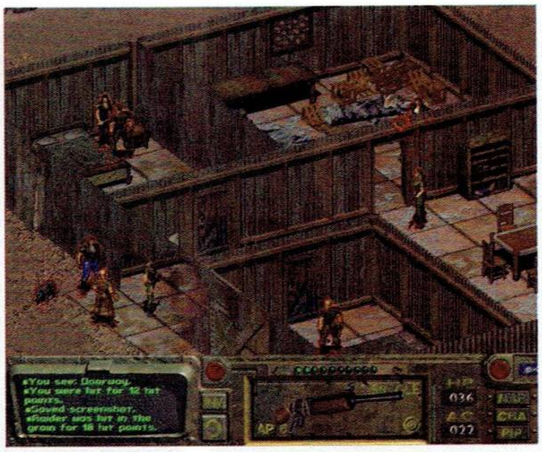
32 бита. Ерата на триизмерността.

Днес никой не спори, че първият изстрел на 3D революцията е даден от култовите *id Software*. Появилата се през 1991г. **Hovertank 3D** е плод на неповторимата комбинация от талант, кодерски гений и многократно изпреварила времето си визия на тандема Кармак-Ромеро. Играта за пръв път демонстрира реалновремево рендиране на лабиринтообразен 3D игрален свят. Моделите на враговете са представени като съвсем елементарни, плоски спрайтове. По-късно същата година *id* пускат **Catacomb 3D** - използваща същата графична платформа, но с добавени текстурирани стени (идея на Ромеро). Играчът за пръв път е представен от разположена долу в центъра на екрана ръка – с което практически е добавен финалният щрих в грубата идейна рамка на ултра-популярния днес FPS жанр.

Остатъкът от тази история като че ли напълно се покрива с пътя и идейното израстване на един човек – Джон Кармак. Появилият се през 1992 г. **Wolfenstein 3D**, добавящ VGA графика и звук към ставащото на екрана, е вече почти изцяло негова заслуга.

Началото и краят

Често допускана грешка, когато става дума за т.нар. „игрални енджини" е да се бърка енджинът с играта. Което е същото като да се постави знак за равенство между автомобила и неговия двигател. Енджинът може да се определи като съвкупността от всички „гейм-неспецифични" технологии. Твърди се, че „двигателят" поема цялата „мръсна" (разбирай техническа) работа в една игра: рендъринг (покриване на векторните 2D скелети с текстури), физичен модел (поведение на обектите в играта); модул за засичане на колизии (взаимодействие между обектите в игралния свят); модул за изкуствен интелект (поведенчески модел на обектите в играта); потребителски интерфейс; вход-



•You see: Doorway.
•You were hit for 12 hit points.
•Saved screenshot.
•Raider was hit in the groin for 18 hit points.

но/изходен и мрежови модули. Останалото, „творческата“ част: модели, анимации, артуърк, левъл дизайн, озвучаване - всичко онова, което в професионалните гейм-дизайнерски среди се нарича „игрални активи“ – то може да се определи като самата игра.

Първият комплексен и завършен софтуерен продукт, назоваван „енджин“ е платформата на **Doom**. Играта излиза през 1993 и добавя към прогресивно усъвършенстващия се Wolfenstein енджин неща като плътни текстури за пода и таваните (освен за стените). В Doom са премахнати доста от предишните ограничения: височината на стените може да варира, което позволява да се създават разчупени повърхности, издигнати платформи, асансьори. В този ред на мисли - с тази игра се поставят основите на „левъл дизайн“ в смисъла, който влагаме днес в понятието.

Doom премахва и ограниченията на „коридорите“, добавяйки към игралния свят отворени пространства – нещо, което липсва на заглавията преди това. Той включва и още една уникална иновация – мултиплейър „в мрежа“. Doom за пръв път предлага и възможности за всякаво модифициране – позволява на странични разработчици да ползват ядрото му, добавяйки свободно собствена графика, герои, оръжия и пр. Така в крайна сметка един разработчик може да създаде коренно различна игра: като идеи, замисъл и дори жанр. Днес примери за подобни „преливания“ никак не са малко – като започнем с чисто некомерсиални фенски експерименти, правени „за забавление“ (като известния мод на **Quake** Soccer) и стигнем до мащабни MMORPG като **Lineage II** (зад която стои Unreal енджинът на *Epic Games*). Нещо повече – възможността за подобно феноменално модифициране е белег за съвършенството на един съвременен игрален енджин: колкото по-податлив на подобни „трансформации“ е той, толкова е по-добър и дълговечен.

И като прибавим към всичко гореизброено за платформата на **Doom** възможностите за модифициране, видно е, че тя наистина включва всички елементи, по които днес сме свикнали да идентифицираме един игрален енджин.

Все пак **Doom** наследява и редица от несъвършенствата на предшествениците си: всички повърхности все още са строго хоризонтални или вертикални (винаги под прав ъгъл една спрямо друга); липсват и възможности за създаване на „етажни“ карти, в които едно помещение да се разположи над друго.

След края на 32-битовата ера започва началото на съвременния „хардуерен бум“. Енджините (не само PC, а и конзолните) се сдобиват освен с неподозирана изчислителна мощ, и 3D ускорителни възможности, а също и с набор от "мултимедийни" опции – посредством цяла нова генерация звукови карти и CD-ROM устройства.

През 1996 *id Software* правят поредната си стъпка напред. Появява се **Quake** (Земетресение) – игра, която, както подсказва и името ѝ, разтърсва игралната индустрия из основи. Освен че развива неимоверно много мрежовия гейминг, тя използва изцяло 3D полигонален графичен енджин за рендиране на враговете.

Именно през този период (1996-1999), благодарение до голяма степен на усилията на Джон Кармак, 3D енджините се сдобиват с възможности за истинско триизмерно ускорение и могат свободно да боравят с произволни нива на геометрия. Вместо елементарни, двуизмерни „трикове и спрайт-илюзии“, те започват масово да използват просто (single-pass) текстуриране и полигонални обекти (макар и без популярни днес екстри като „осветяване“ и „светлосенки“, които един ден ще бъдат за някого история). Нещо повече – изчисленията, свързани с тези операции, вече не натоварват централния процесор на системата, а стават „задължение“ на специален графичен хардуер – първите 3D-ускорители – графични карти като Voodoo и Voodoo 2.

Новите виртуални светове

След 2000 г. триизмерното хардуерно ускорение се превръща от екзотика в стандарт. Графичният хардуер и 3D игрите (основно FPS) се самоподхранват едни други, като всяко ново поколение видео-ядра води до появата на все по-съвършени и визуално впечатляващи гейм-заглавия. Енджините се сдобиват с възможности за изобразяване на все повече и разнообразни визуални ефекти (particle effects, мъгла, цветно осветление). Расте детайлността на текстурите и полигоналните модели. След **Unreal** (1998 г.) все повече игри започват да предлагат широки открити пространства. Заглавия като **Halo** и **Unreal Tournament** серията включват реалистична физика, възможност за управление на разнообразни превозни средства, „rag-doll“ модели. С появата на GeForce поколението графични карти на *NVIDIA* хардуерното трансформиране и осветяване (сложни манипулации, изпълнявани за всеки пиксел от изображението на екрана) се превръщат в стандарт.

Днес, в началото на 2005 г., повечето разработчици се ориентират към търсене на фотореалистично визуализиране, неразличимо от филмовите кадри. Технологиите, свързани с реалистично осветяване и светлосенки, генерирани от няколко източника на светлина едновременно, са широко застъпени. Виртуалните светове, моделирани с помощта на съвременната изчислителна мощ на масовите сега графични и централни процесори, са гигантски и по-живи от всякога. Игри като **Far Cry** (демонстрираща плавно преминаване между открити и закрити пространства, както и уникален физичен модел); **Doom 3** (характерен с феноменалната си технология за реално-времево осветяване на обектите без аналог до момента); **Half-Life 2** (уникална физика) – всички те може би поставят началото на пътя, чиито край ще ни отведе до фото-реализма.

В епохата на „истинската триизмерност“ високорезолюционните 2D модели от 32- и 64-битовите времена се сдобиват с обем. Пикселите са изтикани на заден план и на тяхно място трайно се настаняват полигоните. Компютърните персонажи изглеждат все по-реални и живи. Но в наши дни като че ли графичната визия се превръща в основен двигател, и което е по-лошо – едва ли не в самоцел на разработчиците. Моментът от началото на 90-те, когато повечето нови заглавия се отличаваха видимо от предходните, е история. Жанровете са създадени, териториите – разпределени.

Osprey- Attacks Gibberling
Gibberling- Critical Miss
Gibberling- Critical Hit
Deder- Damage Taken (0)

Priest of Oghma- I am pleased to see that you have taken time to pay tribute to wise Oghma.

Идва краят на гейм-революциите – време е за еволюция.

Материя vs. Дух

Интригуващ факт от най-ранната история на енджините е първоначалният замисъл, с който са създавани. Не случайно едва в по-ново време те се появяват във вида, в който са практически 100% „отделяеми“ от свързаните с тях „арт-активи“.

Първоначално енджините били разработвани за конкретни цели и са „битували“ в строго специфична жанрова среда. На по-късен, Doom-етап, идеята им се измества по посока увеличаване на „полезността“ на дадена игра за най-фанатичните почитатели на съответното заглавие. Един лесно модифицируем, гъвкав енджин позволява на играчите да опитат от „дивелъпърската“ тръпка по създаването на собствен игрален свят, което го превръща в могъщ инструмент за привличане на все нови и нови играчи към вярното комюнити на играта. Постепенно този факт провокира у компаниите прозрението, че енджинът сам по себе си представлява „актив“, който може да бъде продаван независимо от самата игра.

Още след излизането на **Unreal** през 1998 г., част от водещите компании започнаха да правят игрални енджини с чисто търговска идея за лицензирането (продажбата) им на заинтересувани трети разработчици. Днес това вече е повсеместна практика. Един класен, комерсиален енджин струва между $50 000 и $750 000, а броят на „лицензиралите“ го компании понякога достига няколко десетки (в случая с **Quake** и **Unreal** енджините например).

Това на пръв поглед може да изглежда и като порочна практика, но както е казал Леонардо Да Винчи: *„Един и същи огън и изгаря и светлина дава“*. Кадърно написаният енджин осигурява на потенциалния разработчик удобна, сигурна и стабилна среда за работа. Разтоварен от изцяло техническите детайли по „раздвижването“ на играта, екипът може да се съсредоточи върху чисто геймплейните аспекти, да даде воля на креативността си, осъществявайки свободно идеите си – без да се тревожи за неща като съвместимост, физичен модел, ИИ или рендъринг механика. Така цикълът на разработка би следвало да се съкрати неимоверно, а идейният потенциал на игрите да расте. Въпросът е *„Защо по дяволите нищо от това не се случва?“*. Въпреки че понастоящем един типичен екип за разработка се състои от над 80% художници, гейм и левъл дизайнери и едва 20% кодери/програмисти.

От творчеството към производството

Остатъкът от историята е известен: днес, за съжаление с твърде малки изключения, правенето на игри се е свило до разработването на визуално стъписващи игрални платформи с все по-реалистична физика, и визия изцеждаща буквално до дупка силите на иначе мощните съвременни GPU-та.

Дали това е явление, което скоро ще отшуми? Съмнително. По-скоро ще се задълбочи в близките години. Показателен за това е и фактът, че двете водещи „енджин-мейкинг“ компании в индустрията за момента (съответно *id Software* и *Epic Games*) все повече се ориентират не толкова към правене на революционно нови игри, колкото към „конструиране“ на игрални платформи, преотстъпвайки франчайзите си на подизпълнители. Този не дотам „светъл“ пример вече има своите верни последователи в лицето на компании като *Crytek*, например. Не е тайна, че **Far Cry** се появи по силата на крайната безизходица, в която бяха изпаднали *Crytek*. Просто никой не искаше да купи енджина им (CryENGINE) на стадий „технологично демо“, без зад него да стои поне едно заглавие, което да илюстрира възможностите му. Резултатът го видяхме – феноменално изглеждаща игра с буквално изсмукани от пръстите сценарий и действие от половината нататък и откровено изнасилен геймплей, лъщящ от идейна импотентност и скучни клишета – една все по-ясно очертаваща се в индустрията тенденция.

Същевременно на други компании, като *Criterion* например, не им се налага да прибягват до подобни „трикове“, за да пласират, признавам, страхотните си нови енджин технологии. Техният RenderWare днес е признат за един от най-гъвкавите и мощни дивелъпърски инструменти в бранша. Нещо повече - RenderWare е и мултиплатформен: един от малкото, даващи еднакво добра среда за разработка на заглавия както за PC, така и за PlayStation 2, Xbox, PSP и NINTENDO GAMECUBE.

Понастоящем с технологията на *Criterion* работи голяма част от дивелъпърския елит – *Activision, Atari, EA, Konami, Midway, Rockstar Games, Sammy Studios, SCEA, Sony Online, THQ* и *Ubisoft*. RenderWare стои зад над 500 успешни от комерсиална гледна точка поне заглавия, измежду които **Grand Theft Auto: San Andreas, Mortal Kombat Deception, Call of Duty: Finest Hour, Sonic Heroes** и **Burnout 3: Takedown.** Това е и енджинът, предсказван от анализаторите като „универсалната платформа на бъдещето“.

Силно впечатлени от успеха на идеята за мултиплатформена технология, вездесъщите *Microsoft* от няколко години разработват свой отговор на RenderWare - XNA.

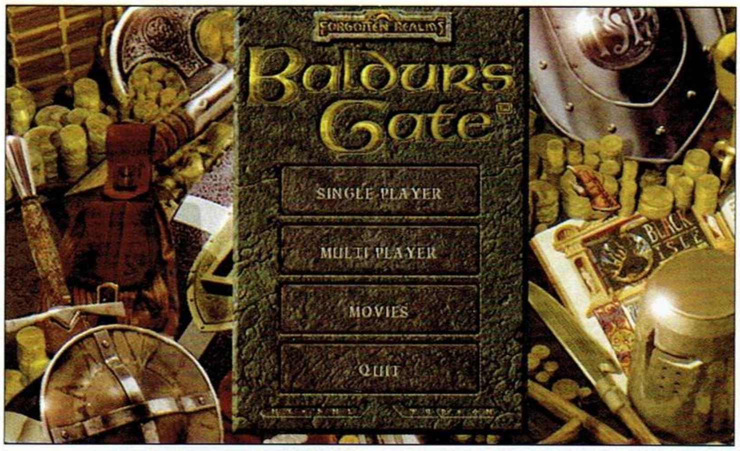
Тежки мисли в бъдеще време

Днес игралната индустрия изглежда тъпчеща на едно място. Може би защото е сериозен бизнес. И сякаш вдъхновението го няма, заменено от стоманената хладина на рутината и корпоративните реалности. Все пак, трудно е да се даде еднозначен отговор на въпроса: „Кога е била по-добре?“. В крайна сметка всичко рано или късно достига своя връх на развитие, своя апогей. И колкото по се приближава към върха, толкова по-бавно се развива. Дали игрите, в този им вид, са на крачка от него? Дали не им е време да еволюират в нещо по-висше? Нямам отговор. Единственото, което мога е да проследя фактите и да поразсъждавам.

И тъй, какво имаме като история на гейминга? Едно начало, в което възможностите на хардуера действаха ограничаващо върху разнообразието на игровите концепции и съответно – гейм дизайнерите разполагаха с твърде малко геймплейни инструменти. Но пък съществуваше пионерският дух, който не признава ограниченията на средствата, след като пред себе си има толкова свободни хоризонти за експерименти. И разработчиците извършваха истински творчески подвизи. Тогава игрите бяха поле на вихрена фантазия – експлозия на таланти и умения.

На по-късен етап, стремежът към „реализъм на всяка цена“ доведе до създаването на несъмнени технологични уникати. Някои от тях носеха в себе си заряда от онази креативна еуфория, от чийто взрив се родиха игралните вселени – бяха шедьоври и се превърнаха в легенди. Но колкото повече наближаваме настоящето, толкова по-кухо започват да звучат отвътре, независимо в каква визуална прелест са облечени. Днес креативността не влиза в плановете на корпорациите. Защото иновативността е рискована! Точка! Защото бизнесът затова е бизнес – за да носи печалби. Когато една добре направена рекламна кампания продава със същия, че и по-голям успех от качеството, мястото за творчество се свива. Нещо повече – то се подтиска. Подтиснатият творчески кипеж убива духа, превръща призванието в задължение. Но вече се надигат гласове, пророкуващи, че ефектът от визуалното „УАУ!“ все повече ще се изчерпва. Че безспорно по-високият интензитет на игралното съпреживяване, инспириран от по-реалистичната визия, допринасяща за уплътняването на атмосферата и въздействието на игрите, няма да е вечната панацея, която ще спасява посредствените заглавия и ще кара потребителя да ги купува. Все някога на играчите ще им писне да бъдат лъгани и доени. Според големите умове в бранша днес, игрите страдат най-малко от три главни „недъга“: липса на оригинални идеи (става дума за геймплейна механика, не за визия); липса на концептуално правилна стратегия (позволяваща на играча да усети предизвикателство и първично удоволствие от играта; да придобие илюзия за „развитие“ в игралния свят); и накрая – липса на елегантност и простота (изчистена - едновременно впечатляваща, но и лесна за възприемане – иновативна концепция).

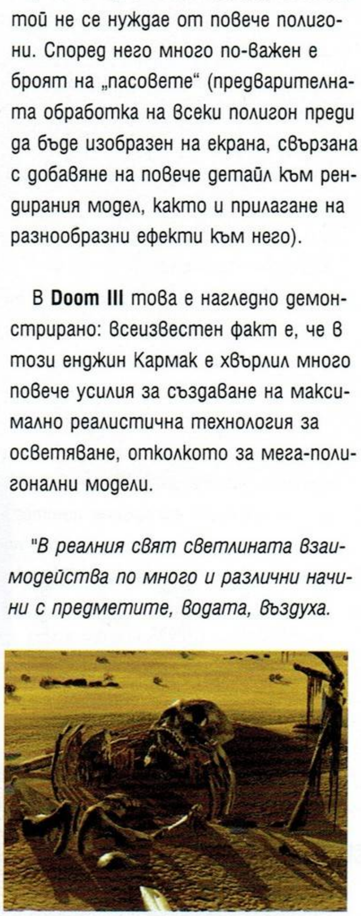
Close Combat
• Click to Continue •



В безкрайната надпревара за „повече полигони“, повечето гейм-дизайнери допускат в игрите им да се промъкнат редица фундаментални несъвършенства, убиващи в зародиш иначе отличните им продукти, плод на огромно старание. Колкото по-напред отива еволюцията на енджините обаче, толкова повече водещи дизайнери започват да твърдят, че грубата бройка полигони вече почва да спъва, вместо да стимулира творческия процес в правенето на игрите. Според тях усилията следва да се съсредоточат в посока към създаване на реалистично осветяване, светлосенки и текстуриране. Наскоро гуруто Кармак в прав текст заяви, че лично той не се нуждае от повече полигони. Според него много по-важен е броят на „пасовете“ (предварителната обработка на всеки полигон преди да бъде изобразен на екрана, свързана с добавяне на повече детайл към рендирания модел, както и прилагане на разнообразни ефекти към него).

В **Doom III** това е нагледно демонстрирано: всеизвестен факт е, че в този енджин Кармак е хвърлил много повече усилия за създаване на максимално реалистична технология за осветяване, отколкото за мега-полигонални модели.

"В реалния свят светлината взаимодейства по много и различни начини с предметите, водата, въздуха. Нещо повече - тя взаимодейства освен със самия обект, така също и със заобикалящата го среда“, казва Тим Суийни (създателят на Unreal енджина). *„Всъщност, подобни ефекти могат да се изобразят и сега в игрите, но за целта се използват различни трикове. За щастие повечето от страхотните, драматични светлинни ефекти все някак могат да се фалшифицират сравнително достоверно“*.



Скоро това „фалшифициране“ може да не е необходимо. В напредничави технологични демонстрации, като тази на Unreal 3.0 енджина, виждаме примери за почти неразличимо от реалното изобразяване на светлинни ефекти и динамично осветяване.

Друга насока за развитие ще бъде физичният модел. И днес съществуват страхотни софтуерни технологии (като HAVOK), чиято функция е да осигурява достоверно поведение на обектите в игралния свят. *„Според мен едно от най-важните неща в игрите, което ще придобива все по-голяма значимост и в бъдеще, е реалистичната физика“* – допълва Суийни. Крис Тейлър (създател на *Gas Powered Games* и **Total Annihilation**) пророкува: *„В най-близкото бъдеще предвиждам появата на примери за плашещ реализъм в игрите“*.

Всичко това навежда както на оптимистични, така и на негативни размисли. В крайна сметка цикълът почти се е затворил. Очевидно е едно: визуализацията преживя огромно развитие за сравнително кратко време; скоро прагът на фотореализма ще бъде достигнат, а след преодоляването и на тази технологична граница, бъдещето е неясно – може би наистина ни чака виртуалната реалност. Геймплеят и игровите концепции останаха далеч назад, катурнати някъде по виражите на профучалата на пълна скорост графична еволюция. Но това „УАУ!“ все повече изчерпва ефективността си, време е да се търсят нови начини за „приковаване“ на геймърското внимание. И ние – играчите сме застинали в нетърпеливо очакване. На следващото голямо „УАУ!“

Френски пътепис

Част втора: Алиса в страната на Сексуално разкрепостените малцинства

: автор **Damond**

Нанси. Красив град, запазил лек дъх на история. Едновременно древен и много модерен. През огромните порти, били някога вход към крепостта, се източва дълга колона от коли и футуристични автобуси. Забележителният дворец на херцога на Лоран е превърнат в музей. В близост до центъра е площадът, наречен на името на полския крал Станислав. Обграден с разкошни декоративни решетки, изобилстващи с флорални мотиви (характерни за т.нар. *арт нуво* стил) и внушаващ усещане за древност и величие. Досами него е разположен паркингът на префектурата с новички Поршета и прочие симпатични колици. Камбаните на няколко огромни катедрали огласят града всяка сутрин, когато хиляди хора се запътват за работа, задръствайки тротоарите. Тесните улички на Стария град, изцяло реставриран, още пазят ехото от конски подкови и спомена за бедните хора, принудени да вървят под пороя от изливащи се нощни гърнета. Канализацията се е помещавала по средата на улицата, във вид на плитка вадичка. Само богатите, придружени от телохранители, са можели да си позволят да се придвижват в непосредствена близост до сградите. Колкото повече пари имаш, толкова си по-далеч от лайната. И ти е по-светло пред очите. Второто нещо се появява вследствие на някакъв безумен данък върху броя прозорци. В следствие плебеите зазиждат голяма част от своите и се откриват само по миризмата.

Друга забележителност не само на града, а и на цялата страна очевидно са негрите от бившите френски колонии в Северна Африка. Във всички възможни нюанси – от жълтеникаво през по-мургаво до катраненочерно. Вече започвам да ги попреглъщам, особено след кошмарното разсънване първата сутрин. Милите цивилизовани французи са ми дали стая-слънце, но банята и тоалетната на етажа са общи. Вярно, разкошни бани, ама в наший мизерен Студентски град всяка кочина си има подобна екстра. Предпочитам да е с паднала мазилка и пукната тоалетна чиния, ама да си е само моя. Представете си – ранна утрин, нечовешки час (наше време 7 ч.), навсякъде тъмно, защото не мога да открия ключа за лампите. Излазвам кротко от кенефа, след 10 минути задълбочено четене на някакво дебело фентъзи. И точно на излизане се сблъсквам с нещо черно, загърнато в тъмна хавлия и с кърпа на главата. Насреща ми светват очи и два реда зъби. Като монстър, изпълзял от книгата ми! След около две секунди се усетих, че това е моята комшийка, която учтиво поздрави. Не само, че имаше цвят на кафе, но и подейства по същия начин. Разсънващо!

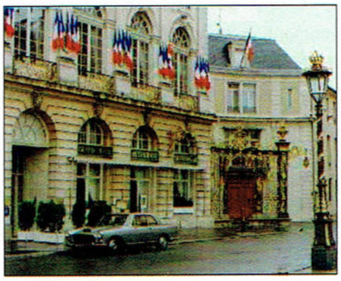
През следващите дни положението се влоши. Черните очевидно не бяха достатъчни, та все по-често започнаха да се мяркат и някакви разноцветни забрадки, придружени от не толкоз шарени шалвари. За капак постоянно налитах на китайки във фоайето. Които нагъваха (италиански) пици и зяпаха (френски) новини. Глобализация ет итс бест.

Закономерно изникна следният въпрос – къде, по дяволите са французите сред цялата тази гмеж?! Забелязвате, предполагам, че използвам основно женски род. Има си причина. Настаниха ме в нещо като девически пансион. Без девиците. Въпреки, че като си погледна съседките по-старателно, не бих се учудила, ако поне половината са си запазили... как беше онзи хубав, стар български израз... а, да, честта. Пък и администрацията се грижи старателно за нас – гости се допускат само до полунощ. И след 10 сутринта. Така де, каквото ще правите, ще го правите на дневна светлина. Очевидно пестят ток. Или се грижат мъжете да не се объркат лошо в тъмното и на сутринта да съжаляват.

eonard Frank

Като си говорим за мъже - наличието на споменатите по-горе общи помещения ми нанесе и още една сериозна душевна травма, сравнима по въздействие с първия по-хард порнофилм, който гледах в крехка детска възраст. Някъде в края на третата седмица си висях кротко в любимия кенеф по обедно време. Малко преди това бях зърнала двама души от различен пол, които очевидно се бяха запътили към същото място. Поговориха си малко и влязоха в съседната душ кабинка. Максимум две минути след това се чуха звуци и реплики, които човек лесно може да разпознае, независимо от езика. Доста впечатляващо чукане! О, времена, о, френски нрави! Дебелината на междинната стена е доста символична, тъй че се изнесох кротко по терлички, докато не са я съборили. Много ми бе любопитно дали наличието на слушател е част от цялостното забавление или просто не им пука. Ако ги видя пак, ще ги попитам.

След тази история започнах да се чудя защо, аджеба, са всички тези правила и ограничения в пустото общежитие. Дори вратите се отварят с код... струва ми се, че влизам в някакъв огромен сейф. Но още преди гореописаната случка се убедих, че въобще не съм права относно привлекателността на женските същества наоколо. Администрацията се оказа по-далновидна. Гледайки представителите на мъжкия пол, притесненията ми относно размножаването на френската нация и имигрантите бързо се изпариха. Двата пола са си лика-прилика. Грозноватички (с малки изключения), чистички, спретнати, добре закръглени (особено жените) и много възпитани. Постоянно поздравят и викат **Пардон**. А аз ги гледам като български темерут с влашка жилка.



Да разкажем малко за народонаселението. Тенденцията към освинване, характерна за цяла Западна Европа, се проявява и тук, макар и не с такава сила. Французите все още удържат на порива, въпреки че се хранят повече от обилно. За компенсация жените се натикват в тесни дрешки, които само подчертават невъобразимите, отгледани с доста въглехидратни инвестиции прелести. Като Годзилата, с която се сблъсках през втората седмица. Седеше женицата, гримирана и нагласена зад касата на някакъв магазин за GSM-и, докато аз кротко сричах и се потях над изречение, което може да се преведе по следния начин: **Аз иска презареждам моя мобилна карта телефонна,** придружено с посочване на съответната тарифа. Нещото се надигна и аз паднах, усещайки цялата първична мощ, истинската природна сила, намерила своето въплъщение в едно човешко същество. Лъскавите панталони бяха последния щрих, който ме накара да забравя оскъдните си знания по френски, наблюдавайки респектирано явлението. Илюзиите ми относно французойките започнаха бавно да се стапят, изпращайки тревожни сигнали – след някой и друг месец времето ще се затопли. Единственото утешение е липсата на онези гадни обущета с остри върхове тип Малкия Мук, които властват в родната страна. Тук сме на тема маратонки и нещо като кецове. Колкото по-шарено, изключвайки розовото, което за щастие е излязло от мода, толкова по-добре.

Голямо разнообразие от геймърски станции за всеки вкус с 3 години пълна гаранция

Risk Greenline H20 AthlonXP

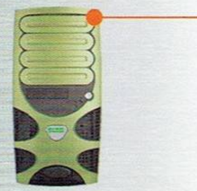
CPU: H20AMD AthlonXP 3000+ overclocked 4000+ 2.66GHz
H20 Cool Basic for AMD Socket A/3hose
CaseMaster Utracool II Digital Therm Detector
CoolerMaster DFL-UD1-EB: UltraAurora CCFLamp 30cm
Memory: 2xDDR DIMM 256MB 400Mhz/PC3200 Winbond
Mainboard: Shuttle AN35NU
Video: Leadtek A360U GF_FX5700U/128DDR3/NTSC/DVI/128b
FDD: Sony FDD 1.44MB 3.5" Black
HDD: 80GB UATA133/8Mb
Case: ChenbroPC611-013 Miditower
Power Supply: Fortron 350W ATX PS PFC 12cm

1257 лв.

Risk Profiline H20 Intel P4

CPU: H20 Intel Pentium 4 (3.0GHz overclocked 3.75GHz)
Memory: 2xDDR DIMM 512MB 533MHZ
Mainboard: ASUS P4P800SE I865PE
Video: Leadtek A360U GF_FX5700U 128MBDDR3 NTSC/DVI/128MB
HDD: 160GB SATA 150 8MB
Case: H20 Ready2Go - ChieftekDual & H20 Cool
PS: Fortron 350W Active PFC
Fan: FSS1B3-M

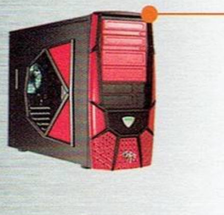
1896 лв.



RISK Greenline Semperon 2600+ M80GB ATA133

CPU: CPU Desktop Sempron 2600+ (333MHz,256KB, Thoroughbred,Socket A) box
Memory: 512MB DDR PC3200/400MHz Dual Channel (2x256MB)
MBoard: ASKA SST-5859ABDVIA KT600 Chipset, SA, 400/333MHz FSB, 3xDDR400, 5xPCI, AGP 8X/Audio AC'97, Lan 10/100, uATA133, ATX
Video: SST 4020 GF FX5200 AGP8x,128MB DDR, TVOut Fan
FDD: Sony 1.44MB 3.5" Internal ATAPi
HDD: Samsung 80GB ATA133 7200rpm 2MB cache
Combo: Samsung: CD-RW/DVD-R 52x32x52x16x Black
Case: Gaming Bomb Chenbro Miditower case with PS 350W with PFC

849 лв.



RISK Greenline XP 2800+ M120GB uATA

CPU: AMD AthlonXP 2800+ 333MHz FSBSA 512K cache & Fan
Memory: 512MB DDR PC3200/400MHz /2x256MB/
MBoard: Shuttle AN35NUNForce2 Chipset, SA, 333/266MHz FSB, 3xDDR400 DCh, 5xPCI, AGP 8X/Audio AC'97, Lan 10/100, uATA133, ATX
Video: JETWAY 96XT-AD-256MB VGA Card ATIR9600/TVout/DVI
FDD: Sony 1.44MB 3.5" Internal ATAPi
HDD: 120GB 7200rpm 8MB cache SATA/100
CD-RW/DVD: Samsung: CD-RW/DVD-R 52x32x52x16x Black
Case: Xpider Chenbro ATX 300WATT PFC

1139 лв.

RISK Profiline P4 3.0GHz M160GB SATA/150

CPU: Intel Pentium 4 3.0 GHz 800MHz FSBS478 512K cache & Fan
Memory: 512MB DDR PC3200/400MHz Dual Channel (2x256MB)
MBoard: ASUS P4P800 SEINTEL 865PE Chipset, S478, 800/533MHz FSB, 4xDDR400DCh, 5xPCI, AGP 8X/Audio AC'97, Lan 10/100/1000, uATA100, ATX
Video: Leadtek A360U GF-FX5700U 128MB,256Mbit, TVOut DVI
FDD: Sony 1.44MB 3.5" Internal ATAPi
HDD: 160.0GB HDD Hitachi HT13G0254/SATA/150/7200/8MB
DVD-RW: DVD -RW 8x/4x/24x/24x/10x/12x Internal ATAPI
Case: Gaming Bomb Chenbro Midi Tower 350WATT PFC

1356 лв.

RISK Greenline XP 3000+ M120GB uATA 133

CPU: CPU Desktop Athlon XP 3000+ (333MHz,512KB,Barton,Socket A) box
Memory: 512MB DDR PC3200/400MHz /2x256MB/
MBoard: Shuttle AN35NUNForce2 Chipset, SA, 333/266MHz FSB, 3xDDR400 DCh, 5xPCI, AGP 8X/Audio AC'97, Lan 10/100, uATA133, ATX
Video: Leadtek A360U GF-FX5700U 128MB,256Mbit, TVOut DVI
FDD: Sony 1.44MB 3.5" Internal ATAPi
HDD: 120GB UATA133 8MB
DVD-RW: DVD -RW 8x/4x/24x/24x/10x/12x Internal ATAPI
Case: Gaming Bomb Chenbro Midi Tower 350WATT PFC

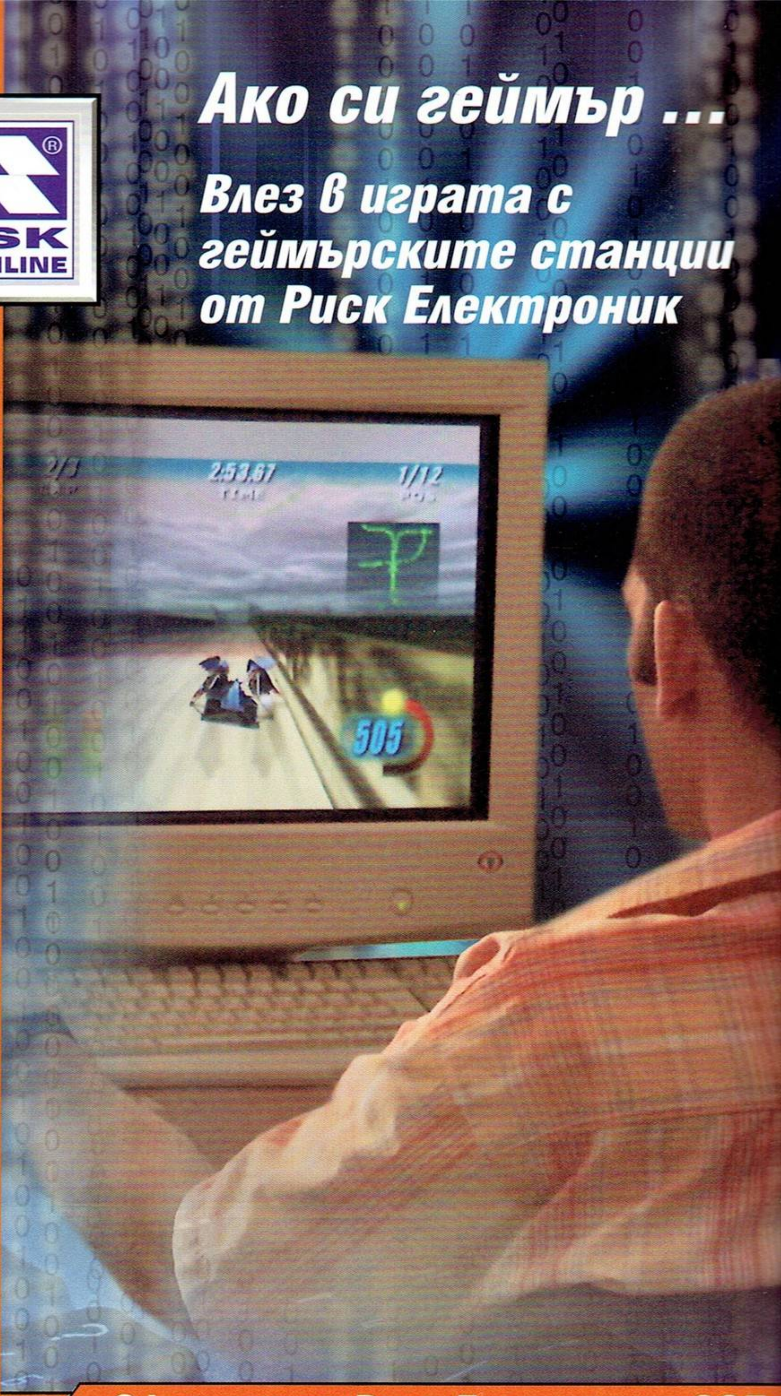
1195 лв.

С Leadtek видео карти номер едно в света!
Изобилие от аксесоари на Akasa и Cooler Master!

Casetek CK-607 5.25" Multi Funct.Thermal Detector, USB 2.0, IEEE1394, Audio in/out, Thermal Detector, Line-out, Composite, S-video port **59 лв.**

Speakers:TerraTec HomeArena 5.1, 5.1 Active-Speaker-System for PC, DVD Player, TV and HiFi System, Dolby Digital Sound for Movies, Music and Games 8" (20cm) Subwoofer and 5 Active Satellite Speakers Wireless Remote Control with 5.1 Balance Control Preprogrammed Settings for DVD Player and PC Playback 55 Watts RMS - 1100 Watts P.M.P.O. in quality MDF Cabinets **174 лв.**

Посочените цени са без включен 20% ДДС.



Ако си геймър ...

Влез в играта с геймърските станции от Риск Електроник

Офисите на Риск Електроник ООД

	тел.	факс	e-mail
София	02/971 32 62,	971 20 21,	office@risk.bg;
Пловдив	032/ 621 038,	621 055,	risk_pb@evrocom.net;
Монтана	096/ 300 724,	300 724,	risk@asystbg.com;
Варна	052/ 300 959,	300 960,	riskvarna@risk.bg;
Стара Загора	042/ 601 080,	647 185,	risk@mail.orbitel.bg;
Русе	082/ 827 415,	827 416,	riskr@infotel.bg;
Видин	094/ 600 762,	600 762,	toshev@mtel.net;
Бургас	056/ 820 113,	820 113,	risk@digicom.bg

www.risk.bg

За повече конфигурации:

Магазин -
на края на бул. "Гоце Делчев" /срещу Южен парк/
тел.: 02/958 68 04, 02/958 65 48, e-mail: shop@risk.bg

Най-добрият за компютри в София

Оптичен Интернет без телефон

Бърза връзка до най-големите сървъри

100% гарантиран международен Интернет

Стандартни и нестандартни месечни пакети от услуги

Достъп на клиента до адрес за наблюдение на трафика

Безплатен телефон за
информация за софийски абонати
0 8 0 0 1 1 4 4 4

@HomeLan
http://www.homelan.b